ENGLISH

THE STORY

Our story begins a few years after the conclusion of Prince of Persia®: The Sands of Time. The Prince has returned to Babylon, to find himself hunted by a supernatural creature bent on his destruction. Forced to live a life on the run, he seeks counsel from an old mystic, who explains that the Prince's actions have spawned a creature known as the Dahaka. In saving the Sultan's palace from destruction, the Prince created a rift in the Timeline. The Dahaka intends to repair this problem – by ending the Prince's life.

The Prince quickly realises that there's only one way to end his troubles: journey to the birthplace island of the Sands of Time, find a way to travel into the past, and stop the Sands from being

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

Make sure there is enough free space on your Memory Stick Duo™ before commencing play.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other players via connection to a wireless local area network (WLAN).

AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other. Normally each user requires one PSP™Game to participate in games that feature Ad Hoc Mode.

GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a game in their PSP™ system.

INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet service provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a WLAN access point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

STARTING UP

Button Controls

1- ● button:	Attack
2- ✕ button:	Action (jump, roll, eject)
3- △ button:	Secondary weapon (attack)
4- ○ button:	Pick up weapon; throw weapon; climb down
5- ↓ button:	Rewind (hold); slow motion (tap)
6- ↑ button:	Alternate view (landscape camera)
7- → button:	Look (first-person camera)
8- ← button:	Reset/center camera
9- R button:	Special action (run on wall, push/pull, swing on bar, drink water); block (when enemies are close)
10- L button:	Allows camera movement
11- analog stick:	Move the Prince (holding the L button): Move camera
12- START button:	Pause/menu
13- HOME button:	Displays the Home menu

CHARACTERS

The Prince

The Prince is a vastly different character from the one we met in Prince of Persia®: The Sands of Time. His actions during the events of that game inadvertently unleashed the Dahaka, an invincible creature that has been stalking the Prince relentlessly ever since. Pursued by this beast, unable to eat or sleep, the Prince has become a dark and callous shell of his former self. His fate has been written. He will die.

The Old Man

Living in a tent somewhere deep in Babylon, this old mystic seems to be in touch with knowledge and understanding far deeper than any human should possess. While the Prince will only speak to the Old Man once (at the beginning of the game), his words and his wisdom will carry us through the Prince's entire adventure.

The Dahaka

Created by the Prince's disruption of the Timeline, this massive, mythical creature was created with a single purpose – ending the Prince's life as quickly as possible. The Dahaka is a monster too hideous to even imagine. As it approaches, the ground trembles, and walls, earth, and unsuspecting bystanders are forever pulled into a gaping emptiness, never to return. It couldn't be clearer that this beast is not of this world.

The Empress of Time

Though the Empress of Time is mortal, and by all outward appearances a beautiful woman, she is certainly not human. She was made eons ago by the gods, an unwitting by-product of the creation of the Timeline. She carries part of the Timeline within her, and as a result is incredibly powerful. She built the Castle of Time and trained a great army there for her protection.

Shahdee

A trusted subordinate of the Empress of Time, Shahdee must ensure that the Prince doesn't reach the Island of Time. When she fails to prevent his arrival, she does everything in her power to destroy him, knowing that if the vengeful Empress sees the Prince has survived, she will kill Shahdee.

Kaileena

Kaileena is in the Empress of Time's service. The Prince saves Kaileena from Shahdee, and to repay the debt, Kaileena assists the Prince, telling him how to access the Castle of Time's central chamber and prevent the creation of the Sands of Time.

The Sandwraith

The Sandwraith is not so much an individual as it is an expression of an individual. An ancient artifact known as the Mask of the Wraith will turn anyone who wears it into a Sand-wraith – a doppelganger that allows the same person to occupy two spaces in the same Timeline. Legend says that when the Maharaja of India sought to control the Sands of Time, he was forced to use this artifact to ensure his success, though what has happened to the Mask since then has been lost to time...

PLAYING THE GAME

Main Menu

Use the analog stick or the directional buttons to move among the following options; then press the ⊗ button to confirm. Press the △ button to go back to the previous menu.

- **New Game:** Start a new game.
- **Load Game:** Resume or delete a previously saved game.
- **Options:** Access the Options menu to adjust various settings.
- **Extra Features:** Access the bonuses and the credits.

Options Menu

At this screen, you can adjust the following settings for the game:

- **Sounds:** Adjust the balance of music, voices, and sound effects.
- **Display:**
  - Tutorials: Turn tutorial messages on/off.
- **Camera:**
  - Free Look: Choose between Normal and Inverted.
  - Rotation: Choose between Normal and Inverted.
  - Slow-Motion Cam: Determine how often slow motion occurs during fighting sequences. Choose from Never, Seldom, Normal, and Often.
- **Controls:** Customise the controls.
- **Language:** Change the language of the title to English, French, German, Italian and Spanish.

In-Game Menu

You can pause game-play at any time by pressing the START button. This will bring up the following screen:

- **Continue:** Resume game-play.
- **Options:** Access the Options menu to adjust various settings.
- **Combo List:** Access the list of combos and their descriptions.
- **Quit:** Quit your current game and return to the Main Menu.

Saving

At specific points (water or fountains) in the game, you will be prompted to save your game.

Game Over

If the Prince dies in the course of game-play, a screen will appear with the following options.

- **Retry:** Resume the game from the most recent checkpoint.
- **Quit:** Quit your current game and return to the Main Menu.

Loading

To continue a previously saved game, choose Load Saved Game from the Main Menu.

IN-GAME INTERFACE

1- Life Bar
Shows the Prince's current state of health. Hard falls, enemy attacks, and traps all cost the Prince life. If your life bar is empty, it's Game Over (unless, of course, you undo the mishap by rewinding...). Replenish the life bar by drinking water from a fountain or other sources.

2- Sands of Time Slots
Shows how much sand the Prince has collected. Each rewind empties one sand slot. Each time you retrieve sand from enemies, it fills one slot.

3- Power Timer
Shows how much time is available to rewind. A full timer represents eight seconds.

4- Weapon Frame
The weapon frame appears only when the Prince picks up a secondary weapon. This frame shows the current state of the weapon. These weapons only sustain a certain number of hits before they break.

THE POWERS OF TIME

Thanks to the talisman Farah gave him at the end of Prince of Persia®: The Sands of Time, the Prince still has the ability to control time. To use his time powers, the Prince needs to have sand in the medallion. He can refill sand slots by passing close to the dead bodies of enemies.

After a certain number of hits, enemies will enter a weakened state where they start leaking the sand contained in their bodies. The Prince can then use any finishing attack at his disposal to kill them. He can also continue to strike them with standard attacks, but it will take several hits to kill them.

When an enemy is killed, the Sands of Time are released from his or her body. The Prince can pass through the sand cloud to gain additional sand for his time powers. Each sand cloud will fill one sand slot.

Time Travel

In special places called "warp rooms," the Prince can use his powers to travel through the Timeline to a distant past or come back to the present. Laws of cause and effect can help him progress in the present by altering the past.

Recall

By using this power, the Prince can rewind time to cancel any mistake or to avoid any attack. Once he has rewound, he can redo the actions he missed. The power timer displays how much time the Prince can rewind.

Press and hold the down button to turn back time. When you reach safety, release the down button to resume play. Each rewind uses one sand slot.

Eye of the Storm

The Prince is able to slow down time as he continues to move at the same speed. This allows him to defy speed-limited traps and to fight his enemies while they are slow and helpless. Tap the down button to use the Eye of the Storm attack during a fight. Tap it again to return time to its normal speed.

Breath of Fate

This power lets the Prince perform a strong ground attack that hurts several enemies simultaneously. Each time he uses this power, one sand slot is consumed. Press and hold the down button while blocking with the R button.

Wind of Fate

This power lets the Prince perform an even stronger ground attack that hurts several enemies simultaneously. Each time he uses this power, two sand slots are consumed. This power requires more lead-time than the Breath of Fate. Press and hold the down button while blocking with the R button.

Cyclone of Fate

This power lets the Prince perform the strongest ground attack, hurting several enemies simultaneously. Each Cyclone consumes three sand slots. The Cyclone of Fate requires more lead-time than the Breath of Fate or Wind of Fate. Press and hold the down button while blocking with the R button.

Ravages of Time

The Prince can perform a light-speed attack that instantly kills most enemies. Each time he uses this power, two sand slots are consumed. Tap the down button while blocking with the R button.

MOVES

Basic Moves

The Prince will automatically climb obstacles, roll, and jump over deadly pits. When near a wall, he can also perform a vertical or horizontal wall run and rebound from the wall in the opposite direction. He can chain together rebounds to climb up between two walls.

Environment

The Prince can interact with all the elements around him:

- **Ledges:** Climb, drop, hang, jump, and shimmy.
- **Ladders:** Climb and jump.
- **Columns:** Climb, rotate, and jump.
- **Poles:** Hang, drop, swing, and jump.
- **Beams:** Move, drop, and jump
- **Curtains:** Slide down and jump.
- **Ropes:** Climb, swing, jump, and wall run.
- **Walls:** Wall run and rebound.

The Prince can also perform attacks using these elements.

Mechanisms

The Prince can also interact with several mechanical elements around him:

- **Boxes:** Push and pull boxes to activate certain pressure plates.
- **Hanging levers:** Use the hanging levers to activate machines.
- **Pressure plates:** Step on pressure plates to activate certain mechanisms for a short amount of time.
- **Pressure levers:** These levers descend as the Prince hangs on them and rise again after he drops.
- **Rotating levers:** Use these in different ways, depending on the direction in which they point.

FREE-FORM FIGHTING

As a master warrior, the Prince can perform a great variety of deadly advanced fighting techniques. He can take advantage of the environment (ladders, pillars, walls, etc.), grab enemies, and take their weapons to throw or use as secondary weapons.

The Prince can use his superior agility to gain the upper hand on his enemies. For each action, a choice of several new actions is offered to you. In this way, you can create custom combo chains and develop a signature fighting style.

Boosting

The Prince can step on his enemies and jump over them. From there he can grab them, attack them, or rebound into the air.

Grabbing

When his left hand is free, the Prince can grab and hold his enemies. From there he can throw them, attack them, or rebound into the air. He can also use his enemies as human shields.

Aerials

While in the air, the Prince can grab and attack his enemies. He can also rebound from walls to attack with even more force.

Combos

You can perform several combos by entering the correct button configuration.

Single-Weapon Techniques

Right hand

Single Slash R1
Double Slash ..... R1 + R1
Triple Slash ..... R1 + R1 + R1
Furious Slash ..... R1 + R1 + R1 + R1
Asha's Fury (enemy on ground) .. R1
Right Sword Charge Attack ..... R1 (only effective with specific swords)

Left hand

Grab ..... △
Human Shield ..... △ (hold)
Grab to Boosting ..... △ + ✕
Grab Slice ..... △ + R1
Grab Throw ..... △ + △
Strangulation ..... △ + ○ (repeatedly)
Steal Weapon Kill ..... △ + ○ (enemy is weak)

Acrobatics

Rebound from Enemy ..... (toward enemy) ⊗ + ⊗
Aerial Slash ..... (toward enemy) ⊗ + ▢
Landing Slice ..... (toward enemy) ⊗ + ▢ + ▢
Aerial Kick Attack ..... (toward enemy) ⊗ + △
Landing Kick Sweep ..... (toward enemy) ⊗ + △ + △
Aerial Back Slash ..... (toward enemy) ⊗ + ○
Aerial Steal Weapon ..... (toward enemy) ⊗ + ◎ + ◎

Other combos

Block ..... R button (hold)
Counter Attack ..... R button (hold) + ▢
Counter Kick ..... R button (hold) + △
Pick Up Weapon ..... ◎ (hold)

Double-Weapon Techniques

Right hand

Orontes' Grudge ..... ▢ + △
Zaroaster's Ire ..... ▢ + △ + △
Ptolemaio's Anger ..... ▢ + ▢ + △
Wrath of Cyrus ..... ▢ + ▢ + △ + △
Rage of Darius ..... ▢ + ▢ + △ + △ + △
Azad's Retaliation ..... ▢ + ▢ + △ + △ + ▢
Azad's Furious Retaliation ..... ▢ + ▢ + △ + △ + ▢ + ▢
Ahriman's Revenge ..... ▢ + ▢ + ▢ + △
Mithra's Vengeance ..... ▢ + ▢ + ▢ + △ + △

Left hand

Breeze of Anguish..... △
Blast of Sorrow..... △ + △
Misery Gale..... △ + △ + △
Whirlwind of Pain..... △ + ▢
Oblivion Twister..... △ + ▢ + ▢
Furious Oblivion Twister..... △ + ▢ + ▢ + ▢
Plague Tornado..... △ + ▢ + ▢ + △
Harassing Cyclone..... △ + ▢ + ▢ + △ + △
Storm of Remorse..... △ + △ + ▢
Tempest of Agony..... △ + △ + ▢ + ▢
Furious Tempest of Agony..... △ + △ + ▢ + ▢ + ▢
Hurricane of Penitence..... △ + △ + ▢ + ▢ + △
Tormenting Typhoon..... △ + △ + ▢ + ▢ + △ + △

Acrobatics

Aerial Weapon Throw..... (toward enemy) ✕ + ○

Other combos

Weapon Throw..... ○
Charge Weapon Throw..... ○ (hold)

Movement Techniques

Jump..... ✕
Jump Slash..... ✕ + ▢
Jump Kick..... ✕ + △
Roll..... (direction) ✕
Roll Pierce Attack..... (direction) ✕ + ▢
Escape Roll..... (lying on the ground) ✕
Stand Up Attack..... (lying on the ground) ▢
Stand Up Spinwheel..... (lying on the ground) △
Wall Dive Attack..... (run toward wall) ▢
Wall Spinkick..... (run toward wall) △
Angel Drop..... (vertical wall run) ▢
Angel Drop Finish..... (vertical wall run) ▢ + ▢

Bladewhirl Attack ..... (vertical wall run) △
Column Shredder ..... (toward column) ○
Column Spinkick ..... (toward column) △

Time Powers

Recall..... down button (hold)
Eye of the Storm..... down button (tap)
Breath of Fate..... down button (hold) + R button
Wind of Fate..... down button (hold) + R button
Cyclone of Fate ..... down button (hold) + R button
Ravages of Time..... down button (tap) + R button

WEAPONS

The Prince can use a vast array of deadly weapons, split into four main classes. Each class generates a different experience, as it forces the Prince to use a different fighting strategy. Each weapon can sustain a certain number of hits before it breaks, has a specific rate of attack, and deals different amounts of damage. Additionally, each class has a unique special attack. Here are the most common weapons the Prince will find during his journey:

Primary weapons: Swords.

Primary weapons: Swords – well balanced.

Secondary weapons: Axes – heavier damage, low speed.

Secondary weapons: Maces – knock down on strong attacks.

Secondary weapons: Daggers – short reach, high speed.

The Prince can find and use a huge number of secondary weapons during the game. They are all consumable, and they all have different attributes (strength, speed, and combo). You will have to find all of them to finish the game with 100% completion.

SPECIAL ITEMS

Sands of Time

Sand clouds allow the Prince to use his time powers: rewind, slow motion, and special time attacks. He can find the sand clouds mainly by killing enemies, but it is also possible to find some in breakable objects. Each sand cloud will fill one of the Prince's empty sand slots.

Water of Life

Drinking water from a fountain or other source will restore a wounded Prince to health. Press and hold the R button to drink until your life bar is fully replenished.

Warp Rooms

These rooms not only allow the Prince to travel from the present to the past (and vice versa) but also allow him to gain new time powers and sand slots.

Life Upgrades

The Prince can also gain some life by completing a corridor full of traps.

Breakable Objects

Throughout the game the Prince will come across objects that he can destroy. By doing so, he might discover hidden rewards:

Weapon racks: The Prince can find new weapons.

Artwork chests: These unlock sections of the artwork gallery.

HINTS AND TIPS

- Don't forget to block! When fighting, press and hold the R button to protect the Prince from most enemy attacks.
- During combat, don't just stand in one place! Use the Prince's athletic abilities to stay on the move and take advantage of his surroundings: walls, pillars, ladders, etc.
- Sword upgrades are available as you progress.
- Don't forget to rewind!
- Take advantage of slow motion to help you fight and to avoid traps.
- Use the first-person camera to look around, and the landscape camera to get the big picture of where you are.
- Don't fight your enemies one by one. If you're surrounded, a more effective tactic is to divide your attacks among them in quick succession, using the Prince's superior agility to your advantage.
- Always remember to pick up dead enemies' weapons.
- Don't forget to break destructible objects – you may discover hidden rewards.

TECHNICAL SUPPORT

If you experience difficulties playing your Ubisoft game, please first contact our 24-hour online solution centre at **www.ubi.com/uk**.

Our 24-hour automated telephone service is available on **0871 664 1000** (Calls are charged at 10p/min).

The Live service option is available from 11am until 8pm, Mon-Fri (excluding bank holidays).

Please make sure you are in front of your pc when calling our support team to enable us to troubleshoot your query for you.

Faulty Game:

If you believe your game is faulty, please contact our support team before returning your product to the retailer. A discrepancy between your operating system and the required game specifications may result in errors during game-play, such as;
your screen returning to desktop or freezing, jerky graphics or error messages.

Damaged Game:

If your game is damaged when purchased, please return it to your retailer with a valid receipt.
If your receipt has expired and you are within the 90 day warranty period, please contact the Ubisoft support team for verification.

Australian technical support

Technical Support Info Hotline **1902 262 102** (calls are charged at $2.48 per minute including GST. Higher from public and mobile phones).

Please note that we do not offer hints & tips at our technical support centre.

FRANÇAIS

L'HISTOIRE

Notre histoire débute quelques années après la fin de Prince of Persia®: Les Sables du Temps. De retour à Babylone, le Prince se retrouve poursuivi par une créature surnaturelle qui cherche à le tuer.
Forcé de vivre comme un homme traqué, il va demander conseil à un vieux mystique, qui lui explique que ses actes ont donné naissance à un monstre connu sous le nom de Dahaka. En sauvant le palais du sultan de la destruction, le Prince a ouvert une faille dans le cours du temps, et le Dahaka a la ferme intention de régler le problème en mettant un terme à l'existence de notre héros !
Le Prince comprend bien vite qu'il n'existe qu'un seul et unique moyen de survivre : se rendre à l'Ile du Temps et empêcher la création des Sables du Temps.
Il fait donc voile vers l'île sans perdre un instant...

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).

MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.

PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.

MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

INSTALLATION

Commandes

1- Touche ○ : Attaquer

2- Touche ✕ : Action (sauter, rouler, s'éjecter)

3- Touche △ : Arme secondaire (attaquer)

4- Touche □ : Ramasser arme, lancer arme, descendre

5- Touche ↓ : Rappel (maintenue enfoncée), ralenti (en appuyant rapidement)

6- Touche ↑ : Vue alternative (caméra paysage)

7- Touche → : Regarder (caméra à la première personne)

8- Touche ← : Réinitialiser/centrer la caméra

9- Touche R : Action spéciale (monter au mur en courant, pousser/tirer, se balancer sous une barre, boire de l'eau), parer (quand les ennemis sont proches)

10- Touche L : Autoriser les mouvements de caméra

11- Pad analogique : Déplacer le Prince

(touche L maintenue enfoncée) : Déplacer la caméra

12- Touche START : Pause/menu

13- Touche SELECT : Carte

14- Touche HOME : Afficher le menu d'accueil

PERSONNAGES

Le Prince

Le Prince est très différent du personnage dont nous avons fait la connaissance dans Prince of Persia: Les Sables du Temps. Au cours de cette aventure, il a sans le vouloir libéré le Dahaka, créature invincible qui, depuis, le traque sans relâche. Poursuivi par ce monstre, incapable de manger ou de dormir, le Prince n'est plus que l'ombre de lui-même. Son destin est apparemment tout tracé : sa mort est écrite.

Le vieil homme

Vivant dans une tente au cœur de Babylone, ce vieux mystique semble savoir et comprendre beaucoup plus de choses que le commun des mortels. Même si le Prince ne le verra qu'une seule fois (au début du jeu), les paroles et la sagesse du vieil homme accompagneront notre héros tout au long de son aventure.

Le Dahaka

Créé lorsque le Prince a mis à mal le cours du temps, cet être mythique n'a qu'un seul et unique but : tuer le Prince le plus rapidement possible. Le Dahaka est d'une laideur dépassant l'entendement. Le sol tremble et des failles s'ouvrent à son approche, engloutissant murs, bâtiments et passants innocents. Il est manifeste que ce monstre n'est pas de ce monde.

L'Impératrice du Temps

Même si l'Impératrice du Temps est mortelle et si ses traits sont ceux d'une femme d'une grande beauté, elle n'est en rien humaine. Les dieux lui ont accidentellement donné vie il y a une éternité de cela, quand ils ont créé le cours du temps. Elle accompagne ce dernier et l'a en elle, ce qui la rend extrêmement puissante. Elle a construit le Château du Temps et y a formé une vaste armée chargée d'assurer sa protection.

Shahdee

Fidèle servante de l'Impératrice du Temps, Shahdee a pour mission de veiller à ce que le Prince n'atteigne jamais l'Ile du Temps. Lorsqu'il y arrive quand même, elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour le tuer, sachant très bien que c'est elle qui perdra la vie si l'impératrice apprend que le Prince a survécu.

Kaileena

Kaileena est au service de l'Impératrice du Temps. Le Prince la sauve de Shahdee et Kaileena paie sa dette en lui expliquant comment atteindre la salle centrale du Château du Temps et empêcher la création des Sables du Temps.

Le spectre des sables

Le spectre des sables n'est pas vraiment une personne, mais plutôt son avatar. Un artefact connu sous le nom de Masque du Spectre transforme quiconque le met en spectre des sables, doppelganger permettant à quelqu'un d'occuper deux places distinctes dans le cours du temps. Selon la légende, lorsque le maharadjah d'Inde a voulu s'emparer des Sables du Temps, il a été obligé de se servir de cet artefact pour y arriver. Depuis, nul ne sait ce qu'il est advenu du masque...

COMMENT JOUER

Menu principal

Utilisez le pad analogique ou les touches directionnelles pour vous déplacer parmi les options disponibles, puis appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Appuyez sur la touche △ pour revenir au menu précédent.

- **Nouvelle partie :** pour lancer une nouvelle partie.
- **Charger partie :** pour reprendre une partie sauvegardée au préalable.
- **Bonus :** pour accéder aux bonus et aux crédits.
- **Options :** pour accéder au menu des options, si vous souhaitez modifier divers paramètres.

Menu des options

Cet écran vous permet de modifier les paramètres suivants du jeu :

- **Sons :** pour régler le volume de la musique, des voix et des bruitages.
- **Affichage :**
  - Didacticiel : pour activer ou désactiver les messages de didacticiel.
- **Caméra :**
  - Vue libre : vous avez le choix entre Normale et Inversée.
  - Rotation : vous avez le choix entre Normale et Inversée.
  - Ralenti : pour déterminer la fréquence des ralentis pendant les combats. Vous avez le choix entre Jamais, Rarement, Normal et Souvent.
- **Commandes:** pour personnaliser les commandes.
- **Langue :** pour choisir votre langue (français, anglais, allemand, italien ou espagnol).

Menu de jeu

Vous pouvez mettre le jeu sur pause à tout moment en appuyant sur la touche START. Cela affiche l'écran suivant :

- **Continuer :** pour reprendre la partie.
- **Liste de combos :** pour accéder à la liste des combos et à leur description.
- **Options :** pour accéder au menu des options, si vous souhaitez modifier divers paramètres.
- **Quitter :** pour quitter la partie en cours et revenir au menu principal.

Sauvegarde

Le jeu vous incite à sauvegarder votre partie chaque fois que vous arrivez à une fontaine.

Fin de partie

L'écran suivant s'affiche si le Prince meurt en cours de partie :

- **Réessayer :** pour reprendre la partie au dernier point de contrôle franchi.
- **Quitter :** pour quitter la partie en cours et revenir au menu principal.

Chargement

Pour continuer une partie sauvegardée au préalable, sélectionnez Charger partie à partir du menu principal.

INTERFACE DE JEU

1- Barre de vie

Montre la santé actuelle du Prince. Les attaques des ennemis lui en font perdre, de même que les chutes violentes et les pièges. Si la barre de vie du Prince se vide totalement, la partie est terminée (sauf si vous remontez le cours du temps, bien sûr). Vous remplissez la barre en buvant de l'eau aux fontaines (ou ailleurs).

2- Réservoirs des Sables du Temps

Montrent la quantité de sable ramassée par le Prince. Chaque utilisation des pouvoirs du temps vide un ou plusieurs réservoirs. Vous remplissez un réservoir chaque fois que vous récupérez le sable d'un ennemi.

3- Compte à rebours de pouvoir

Indique sur quelle durée vous pouvez remonter le cours du temps. Une barre pleine correspond à 8 secondes.

4- Cadre d'arme

Ce cadre ne s'affiche que lorsque le Prince ramasse une arme secondaire. Il indique l'état actuel de l'arme, sachant que les armes ne peuvent résister qu'à un certain nombre de coups avant de se casser.

LES POUVOIRS DU TEMPS

Grâce au talisman que lui a donné Farah à la fin de Prince of Persia: Les Sables du Temps, le Prince a encore le pouvoir de contrôler le temps, mais il faut pour cela qu'il y ait du sable à l'intérieur de son médaillon. Vous remplissez les réservoirs en passant à côté de vos ennemis morts. Chaque nuage de sable remplit un réservoir.

Après avoir reçu quelques coups, vos ennemis s'affaiblissent et commencent à perdre leur sable. A ce moment, le Prince peut les éliminer en utilisant une combo pour porter le coup de grâce. Il est également possible de continuer à les combattre normalement mais, dans ce cas, il faudra plusieurs coups au but pour les tuer.

Quand un ennemi meurt, les Sables du Temps sont libérés par son corps. Le Prince n'a qu'à passer dans le nuage pour gagner du sable qui lui permettra de faire appel à ses pouvoirs de contrôle du temps.

Voyage dans le temps

A certains endroits du jeu, le Prince peut utiliser ses pouvoirs pour partir dans le passé, ou au contraire pour revenir dans le présent. Les lois de la causalité lui permettent d'influencer le présent en modifiant le passé.

Rappel

Lorsqu'il utilise ce pouvoir, le Prince revient dans le temps, ce qui lui permet par exemple d'éviter de commettre une erreur, ou encore d'esquiver une attaque. Une fois le temps revenu en arrière, le Prince recommence à agir normalement.

Maintenez la touche bas enfoncée pour remonter le cours du temps et relâchez-la pour reprendre la partie où vous le souhaitez. Chaque retour en arrière vide un réservoir de sable.

Œil du cyclone

Le Prince peut ralentir le passage du temps, alors que lui-même continue d'agir à vitesse normale. Cela lui permet d'éviter certains pièges et de prendre un avantage décisif sur ses ennemis. Appuyez rapidement sur la touche bas pour utiliser ce pouvoir en plein combat, et une nouvelle fois pour que le cours du temps retrouve une vitesse normale.

Brise du destin
Ce pouvoir permet d'exécuter une puissante attaque au sol affectant simultanément tous les adversaires qui entourent le Prince. Chacune de ses utilisations vide 1 réservoir de sable. Maintenez la touche bas appuyée tout en parant à l'aide de la touche R.

Souffle du destin
Ce pouvoir permet de déclencher une attaque encore plus violente que la précédente, tuant simultanément tous les ennemis qui entourent le Prince. Chacune de ses utilisations vide 2 réservoirs de sable. Il faut plus de temps pour faire appel à Souffle du Destin qu'à Brise du Destin. Maintenez la touche bas enfoncée pendant quelques secondes tout en parant à l'aide de la touche R.

Cyclone du destin
Ce pouvoir permet de déclencher la plus puissante des attaques au sol, capable d'affecter plusieurs ennemis en même temps. Chacune de ses utilisations vide 3 réservoirs de sable. Il faut plus de temps pour faire appel à Cyclone du destin qu'à Souffle du Destin ou à Brise du Destin. Maintenez la touche bas enfoncée pendant quelques secondes tout en parant à l'aide de la touche R.

Ravage du temps
Le Prince peut exécuter une attaque tuant la plupart de ses ennemis à la vitesse de la lumière. Chaque utilisation de ce pouvoir vide 2 réservoirs de sable. Appuyez sur la touche bas tout en parant à l'aide de la touche R.

MOUVEMENTS
Mouvements de base
Le Prince grimpe automatiquement par-dessus les obstacles, de même qu'il saute pour franchir les trous. A proximité d'un mur, il peut également sauter et rebondir contre le mur pour partir dans l'autre direction. S'il enchaîne les rebonds entre deux murs proches, cela lui permet de monter.

Environnement

Le Prince peut interagir avec tous les éléments du décor :

- **Corniches :** grimper, se laisser tomber, se pendre, sauter et se hisser.
- **Echelles :** grimper et sauter.
- **Colonnes :** grimper, tourner autour et sauter.
- **Poteaux :** se pendre, se laisser tomber, se balancer et sauter.
- **Poutres :** emprunter, se laisser tomber et sauter.
- **Rideaux :** se laisser glisser et sauter.
- **Cordes :** grimper, se balancer, sauter et courir au mur.
- **Murs :** courir et rebondir.

Le Prince peut également attaquer en utilisant ces éléments.

Mécanismes

Le Prince peut aussi interagir avec les éléments mécaniques du décor :

- **Caisses :** poussez et tirez les caisses pour activer certaines plaques à pression.
- **Leviers :** utilisez-les pour activer des mécanismes.
- **Plaques à pression :** marchez dessus pour activer certains mécanismes pour un temps limité.
- **Leviers à pression :** ces leviers descendent quand on s'y pend et remontent quand on les lâche.
- **Leviers rotatifs :** servez-vous en de diverses façons, selon la direction dans laquelle ils sont tournés.

COMBAT LIBRE

Le Prince est un grand guerrier maîtrisant un grand nombre de techniques de combat. Il peut ainsi utiliser au mieux les éléments du décor (échelles, colonnes, murs, etc.), attraper ses ennemis et se saisir de leurs armes pour s'en servir comme armes secondaires, ou encore pour les lancer.

Le Prince peut aussi faire appel à son agilité surhumaine pour prendre l'avantage sur ses ennemis. Pour chaque action, vous pouvez constituer votre chaîne de combos personnalisée, et ainsi créer votre propre style de combat.

Impulsion

Le Prince peut marcher sur ses ennemis et sauter par-dessus, ce qui lui permet de les attraper, de les attaquer, ou encore de rebondir dans les airs.

Prise

Le Prince peut attraper ses ennemis quand sa main gauche est libre, ce qui lui permet de les attaquer, ou encore de rebondir dans les airs. Il peut également s'en servir de boucliers humains.

Mouvements aériens

Le Prince peut attraper et attaquer ses ennemis pendant qu'il est dans les airs. Il a également la possibilité de rebondir contre les murs pour attaquer avec davantage de force encore.

Combos

Vous pouvez exécuter un grand nombre de combos différentes grâce à la bonne combinaison de touches.

Techniques à une seule arme

Main droite

Attaque simple..... R1
Double attaque ..... R1 + R1
Triple attaque ..... R1 + R1 + R1
Attaque sauvage..... R1 + R1 + R1 + R1
Fureur d'Asha (ennemi au sol) R1
Charge à l'épée droite ..... R1 (uniquement possible avec certaines épées)

Main gauche

Saisir..... △
Bouclier humain..... △ (maintenir enfoncée)
Catapulte humaine..... △ + ✕
Saisir et trancher ..... △ + R1
Saisir et lancer ..... △ + △
Strangulation ..... △ + ○ (plusieurs fois)
Voler arme et tuer..... △ + ○ (ennemi affaibli)

Acrobaties

Rebondir sur un ennemi ..... (vers l'ennemi) ○
Attaque aérienne ..... (vers l'ennemi) ✕ + ○
Atterrir et trancher ..... (vers l'ennemi) ✕ + ○ + ○
Coup de pied aérien ..... (vers l'ennemi) ✕ + △
Retomber au sol et balayer du pied . (vers l'ennemi) ✕ + △ + △
Attaque aérienne ..... (vers l'ennemi) ✕ + ◎
Retomber au sol et voler arme ..... (vers l'ennemi) ✕ + ◎ + ◎

Autres combos

Parer ..... R (maintenir enfoncée)
Contre-attaquer ..... R (maintenir enfoncée) + ○
Contre-attaque au pied ..... R (maintenir enfoncée) + △
Ramasser arme ..... ◎ (maintenir enfoncée)

Techniques à deux armes

Main droite

Courroux d'Oronte ..... ○ + △
Furie de Zaroastre ..... ○ + △ + △
Colère de Ptolémée ..... ○ + ○ + △
Fureur de Cyrus..... ○ + ○ + △ + △
Rage de Darius..... ○ + ○ + △ + △ + △
Représailles d'Azad ..... ○ + ○ + △ + △ + ○
Représailles sauvages d'Azad ..... ○ + ○ + △ + △ + ○ + ○
Vengeance d'Ahriman ..... ○ + ○ + ○ + △
Vengeance de Mithra ..... ○ + ○ + ○ + △ + △

Main gauche

Brise de l'angoisse ..... △

Explosion de chagrin ..... △ + △

Rafale de détresse..... △ + △ + △

Tornade de douleur..... △ + ▣

Tourbillon du néant ..... △ + ▣ + ▣

Tourbillon furieux du néant..... △ + ▣ + ▣ + ▣

Tornade de peste..... △ + ▣ + ▣ + △

Cyclone du tourment..... △ + ▣ + ▣ + △ + △

Tempête du remords..... △ + △ + ▣

Tempête du supplice..... △ + △ + ▣ + ▣

Tempête furieuse du supplice..... △ + △ + ▣ + ▣ + ▣

Ouragan de la repentance ..... △ + △ + ▣ + ▣ + △

Typhon du tourment..... △ + △ + ▣ + ▣ + △ + △

Acrobaties

Lancer d'arme aérien..... (vers l'ennemi) ⊗ + ◎

Autres combos

Lancer d'arme ..... ◎

Lancer d'arme en chargeant ..... ◎ (maintenir enfoncée)

Techniques de mouvement

Sauter ..... ⊗

Attaque en saut ..... ⊗ + ▣

Coup de pied aérien ..... ⊗ + △

Roulade..... (direction) ⊗

Attaque roulade(direction)..... ⊗ + ▣

Roulade de fuite ..... (allongé par terre) ⊗

Se relever en frappant ..... (allongé par terre) ▣

Se relever en tournoyant..... (allongé par terre) △

Plongeon depuis un mur ..... (course vers le mur) ▣

Coup de pied mural ..... (course vers le mur) △

Saut de l'ange ..... (course murale verticale) ▣

Final de saut de l'ange..... (course murale verticale) ▣ + ▣

Tourbillon de lame ..... (course murale verticale) △
Déchiqueter colonne ..... (vers la colonne) ○
Coup de pied sur une colonne ..... (vers la colonne) △

Pouvoirs temporels

Rappel ..... bas (maintenir enfoncée)
Œil du cyclone ..... bas (rapidement)
Brise du destin ..... bas (maintenir enfoncée) + R
Souffle du destin ..... bas (maintenir enfoncée) + R
Cyclone du destin ..... bas (maintenir enfoncée) + R
Ravage du temps ..... bas (rapidement) + R

ARMES

Le Prince peut se servir d'un grand nombre d'armes, réparties en quatre catégories principales. Chaque catégorie oblige le Prince à utiliser un mode de combat distinct et lui permet donc d'acquérir une expérience différente. Chaque arme peut résister à un certain nombre de coups avant de casser. Les dégâts et la cadence d'utilisation de chacune sont également différents. Enfin, chaque catégorie d'armes a sa propre attaque spéciale.
Voici les armes que le Prince aura l'occasion de trouver au cours de l'aventure :

Armes principales : épées.

Armes principales : épées – bien équilibrées.

Armes secondaires : haches – dégâts importants, faible vitesse.

Armes secondaires : masses d'armes – projettent l'ennemi au sol quand l'attaque est assez puissante.

Armes secondaires : dagues – courte portée, mais cadence d'utilisation élevée.

Le Prince peut trouver un grand nombre d'armes secondaires durant la partie. Toutes ont des attributs différents (force, vitesse et combos) et risquent de se casser s'il s'en sert trop. Vous devrez toutes les trouver si vous voulez finir le jeu à 100%.

OBJETS SPÉCIAUX

Sables du temps

Les nuages de sable permettent au Prince de faire appel aux pouvoirs des Sables du Temps : Rappel, Ralenti, et les attaques temporelles spéciales. Vous trouverez des nuages de sable sur vos ennemis morts et à l'intérieur de certains objets pouvant être cassés. Chaque nuage de sable remplit un des emplacements vides du médaillon du Prince.

Eau de vie

Boire de l'eau à une fontaine, ou ailleurs, rend de la santé au Prince quand ce dernier est blessé. Maintenez la touche R pour boire jusqu'à ce que vous ayez récupéré toute votre énergie.

Salles de téléportation

Ces salles permettent au Prince de revenir dans le passé (ou dans le présent), mais aussi de gagner des pouvoirs temporels et des emplacements pour les Sables du Temps.

Gain de vie

Le Prince peut également gagner de la vie lorsqu'il arrive à traverser un couloir plein de pièges.

Objets pouvant être cassés

Certains objets peuvent être cassés. Si le Prince les détruit, il trouvera peut-être parfois des récompenses à l'intérieur :

Râteliers d'armes : le Prince peut y trouver de nouvelles armes.

Coffres d'art : ces coffres déverrouillent diverses parties de la galerie d'art.

TRUCS ET ASTUCES

- N'oubliez surtout pas de parer les attaques ennemies ! Maintenez la touche R enfoncée pour protéger le Prince contre la plupart des attaques.
- Au combat, utilisez les capacités athlétiques du Prince pour rester en mouvement et tirer parti des éléments du décor (murs, colonnes, échelles, etc.).
- Des améliorations pour votre épée deviennent disponibles au fil de votre progression.
- N'oubliez pas de remonter le temps quand il le faut !
- Faites appel au ralenti lors des combats et pour éviter les pièges.
- Utilisez la caméra à la première personne pour regarder autour de vous et la caméra paysage pour vous faire une meilleure idée de l'endroit où vous vous trouvez.
- N'affrontez pas vos ennemis un par un. Si vous vous retrouvez encerclé, la meilleure tactique consiste à répartir vos attaques entre vos divers adversaires, en faisant appel à l'agilité légendaire du Prince pour rester hors de portée de leurs coups.
- Pensez à ramasser les armes de vos ennemis morts.
- N'oubliez pas de casser tous les objets qui peuvent l'être ; certains contiennent des récompenses cachées !

UBISOFT à votre service...

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : **www.support.ubi.com**

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0.825.56.56.75 (0,15 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro : **0.892.70.50.30 (0,34€/ mn)**

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

ITALIANO

LA STORIA

La nostra storia inizia alcuni anni dopo la conclusione di Prince of Persia®: Le Sabbie del Tempo. Il Principe è tornato a Babilonia e viene inseguito da una creatura soprannaturale che vuole distruggerlo.
Costretto a vivere in fuga, chiede consiglio ad un anziano mistico, che gli spiega che le sue azioni hanno generato una creatura nota con il nome di Dahaka. Salvando il palazzo del Sultano dalla distruzione, il Principe ha creato una spaccatura nel Corso del Tempo. Il Dahaka vuole riparare la spaccatura mettendo la parola fine alla vita del Principe.
Il Principe capisce subito che c'è solo un modo per uscire da questa situazione: tornare all'isola su cui hanno avuto origine le Sabbie del Tempo, trovare un modo per viaggiare nel passato, ed impedire la creazione delle Sabbie. Salpa per l'isola immediatamente...

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.

MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.

GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.

MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

PER INIZIARE

Tasti di comando

1- Tasto ●: Attacca

2- Tasto ✕: Azione (salta, rotola, esci)

3- Tasto ▲: Arma secondaria (attacca)

4- Tasto ■: Raccogli arma; lancia arma; scendi

5- Tasto ↓: riavvolgimento (tieni premuto); rallentatore (premi)

6- Tasto ↑: Visuale alternativa (vista panoramica)

7- Tasto →: Guarda (visuale prima persona)

8- Tasto ←: Azzera/centra telecamera

9- Tasto R: Azione speciale (corri sul muro, spingi/tira, volteggia, bevi l'acqua); parata (quando i nemici sono vicini)

10- Tasto L: Permette movimento telecamera

11- Pad analogico: Muovi il Principe

(tenendo premuto il tasto L): Muovi la telecamera

12- Tasto START: Pausa/menu

13- Tasto SELECT: Mappa

14- Tasto HOME: Mostra il menu Home

PERSONAGGI

Il Principe

Il Principe è un personaggio molto diverso da quello che abbiamo incontrato in Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo. Le sue azioni durante quel gioco hanno inavvertitamente fatto scatenare il Dahaka, una creatura invincibile che da allora ha inseguito il Principe senza sosta.Cacciato da questa bestia, senza poter né bere né mangiare, il Principe è diventato un'ombra oscura e angosciata di se stesso. Il suo fato è stato scritto. Egli morirà.

Il Vecchio

Questo anziano mistico, che vive in una tenda nelle viscere di Babilonia, sembra in contatto con una conoscenza e una comprensione assai più profonda di qualunque altro essere umano. Anche se il Principe parlerà una volta sola con il Vecchio (all'inizio del gioco), la sua saggezza ci accompagnerà per tutta l'avventura del Principe.

Il Dahaka

Nata quando il Principe ha interrotto il Corso del Tempo, questa enorme creatura mitica è stata creata con un unico scopo: mettere fine alla vita del Principe prima possibile. Il Dahaka è un mostro troppo orrendo perfino da immaginare. Quando si avvicina, la terra trema e i muri, il terreno e gli innocenti passanti vengono attratti per sempre in un vuoto senza fine, per non ritornare mai più. Non potrebbe essere più lampante il fatto che questa bestia non è di questo mondo.

L'Imperatrice del Tempo

Anche se l'Imperatrice del Tempo è mortale, e all'apparenza è una donna bellissima, di certo non è umana. É stata creata eoni fa dagli dèi, uno strano sottoprodotto della creazione del Corso del Tempo. Porta parte del Corso del Tempo con sé, ed è quindi incredibilmente potente. Ha costruito il Castello del Tempo ed ha addestrato là un grande esercito per proteggersi.

Shahdee

Fedele suddita dell'Imperatrice del Tempo, Shahdee deve assicurarsi che il Principe non raggiunga l'Isola del Tempo. Quando non riesce ad impedire il suo arrivo, fa tutto quel che può per distruggerlo, sapendo bene che se la vendicativa Imperatrice sapesse che il Principe è sopravvissuto, la ucciderebbe.

Kaileena

Kaileena è al servizio dell'Imperatrice del Tempo. Il Principe salva Kaileena da Shahdee, e per ripagare questo debito Kaileena lo aiuta, rivelandogli come accedere alla camera centrale del Castello del Tempo ed impedire la creazione delle Sabbie del Tempo.

Lo Spettro della Sabbia

Lo Spettro della Sabbia non è tanto un individuo quanto l'espressione di un individuo. Un antico oggetto noto come la Maschera dello Spettro trasforma chiunque la indossi in uno Spettro delle Sabbie: un doppio che permette alla stessa persona di occupare due spazi nello stesso Corso del Tempo. La leggenda racconta che quando il Maharajah dell'India cercò di avere le Sabbie del Tempo, fu costretto ad usare questo oggetto per assicurarsi il successo, ma ciò che da allora è accaduto alla Maschera è una storia nascosta fra le pieghe del Tempo...

GIOCARE UNA PARTITA

Menu principale

Usa il pad analogico o i tasti direzionali per spostarti tra le seguenti opzioni, poi premi il tasto ⊗ per confermare. Premi il tasto △ per tornare al menu precedente.

- **Inizia partita:** Inizia una nuova partita.
- **Carica partita:** Riprendi una partita salvata in precedenza.
- **Extra:** Accedi ai bonus e ai riconoscimenti.
- **Opzioni:** Accedi al menu Opzioni per regolare diverse impostazioni.

Menu opzioni

In questa schermata puoi regolare le seguenti impostazioni della partita:

- **Suoni:** regola il bilanciamento della musica, voci e ed effetti sonori.
- **Video:**
  - Tutorial: Attiva o disattiva i messaggi del tutorial.
- **Visuale:**
  - Visuale Libera: Scegli tra Normale e Invertita.
  - Rotazione: Scegli tra Normale e Invertita.
  - Rallentatore: Determina quanto spesso avere l'effetto rallentatore nelle sequenze di combattimento. Scegli fra Mai, Raramente, Normale, e Sempre.
- **Comandi:** Personalizza i comandi.
- **Lingua:** Cambia la lingua del gioco (italiano, francese, inglese, tedesco, spagnolo).

Menu pausa

Puoi mettere in pausa la partita in qualunque momento premendo il tasto START. Apparirà la schermata seguente:

- **Continua:** riprendi la partita.
- **Lista Combo:** Consulta l'elenco delle combo e le loro descrizioni.
- **Opzioni:** Vai al menu Opzioni per regolare diverse impostazioni.
- **Esci:** Esci dalla partita e torna al Menu principale.

Salvare

In punti specifici del gioco (fontane), potrai salvare la partita.

Fine partita

Se il Principe muore durante la partita, apparirà la schermata seguente:

- **Riprova:** Riprendi la partita dal checkpoint più vicino.
- **Esci:** Esci dalla partita e torna al Menu principale.

Caricare

Per continuare una partita salvata in precedenza, scegli Carica partita dal Menu principale.

INTERFACCIA DEL GIOCO

1- Barra della Vita
Mostra lo stato di salute del Principe. Le brutte cadute, gli attacchi nemici e le trappole costano al Principe punti vita. Se la barra della vita si svuota completamente, la partita termina (a meno che, naturalmente, tu non possa tornare indietro...). Riempi la barra della vita bevendo l'acqua delle fontane o di altre sorgenti.

2- Cariche di Sabbie del Tempo
Mostra la quantità di sabbia che il Principe ha raccolto. Ogni riavvolgimento fa svuotare una carica di sabbia. Ogni volta che prendi la sabbia ad un nemico, essa riempie uno spazio di carica.

3- Timer dei Poteri
Mostra il tempo disponibile per il riavvolgimento. Il timer pieno rappresenta otto secondi.

4- Riquadro Armi
Il riquadro armi appare solo quando il Principe raccoglie un'arma secondaria. Questo riquadro mostra lo stato dell'arma. Queste armi possono essere usate solo un dato numero di volte prima di rompersi.

I POTERI DEL TEMPO

Grazie al talismano che Farah gli ha dato alla fine di Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo, il Principe ha ancora la capacità di controllare il tempo. Per usare i suoi poteri, deve esserci della sabbia nel medaglione. Il Principe può riempire le cariche di sabbia passando vicino ai cadaveri dei nemici. Ogni nuvola di sabbia riempirà una carica.

Dopo un certo numero di colpi, i nemici si indeboliranno e cominceranno a perdere la sabbia contenuta nei loro corpi. Il Principe può usare gli attacchi finali che ha a disposizione per uccidere i nemici. Può anche continuare a colpirli con gli attacchi standard, ma ci vorranno diversi colpi per uccidere i nemici.

Quando un nemico viene ucciso, le Sabbie del Tempo escono dal suo corpo. Il Principe può passare attraverso la nuvola per prendere altra sabbia per i suoi poteri del tempo.

Viaggiare nel tempo

In posti speciali chiamati Zone di teletrasporto, il Principe può usare i suoi poteri per viaggiare nel Corso del Tempo verso un lontano passato o per tornare al presente. Le leggi di causa ed effetto possono aiutarlo ad andare avanti nel presente cambiando il passato.

Riavvolgimento

Usando questo potere, il Principe può mandare indietro il tempo ed annullare un errore fatto o evitare un attacco. Una volta mandato indietro il tempo può eseguire le azioni che non aveva compiuto. Il Timer dei Poteri mostra per quanto tempo il Principe può mandare indietro il tempo.

Premi e tieni premuto il tasto giù per mandare indietro il tempo. Quando sei al sicuro, lascia andare il tasto giù per riprendere a giocare. Ogni riavvolgimento usa una carica di sabbia.

Occhio del Ciclone

Il Principe può rallentare il tempo ma continuare a muoversi alla stessa velocità. Questo gli permette di superare le trappole con limite di velocità e di combattere i nemici mentre sono lenti e impotenti. Premi rapidamente il tasto giù per usare l'attacco Occhio del Ciclone durante un combattimento. Premilo rapidamente di nuovo per far tornare il tempo alla velocità normale.

Respiro del Fato

Questo potere fa eseguire al Principe un potente attacco a terra che ferisce contemporaneamente diversi nemici. Ogni volta che usa questo potere consuma una carica di sabbia. Tieni premuto il tasto giù mentre pari con il tasto R.

Vento del Fato

Questo potere fa eseguire al principe un attacco a terra ancora più potente che ferisce diversi nemici contemporaneamente. Ogni volta che usa questo potere consuma due cariche di sabbia. Questo potere richiede più tempo rispetto al Respiro del Fato. Tieni premuto il tasto giù mentre pari con il tasto R.

Tempesta del Fato

Questo potere fa eseguire al Principe il suo attacco più potente, che ferisce molti nemici nello stesso momento. Ogni Tempesta consuma tre cariche di sabbia. La Tempesta del Fato richiede più tempo rispetto al Respiro del Fato o al Vento del Fato. Premi e tieni premuto il tasto giù mentre pari con il tasto R.

Ingiurie del Tempo

Il principe può eseguire un attacco alla velocità della luce che uccide istantaneamente la maggior parte dei nemici. Ogni volta che usa questo potere consuma due cariche di sabbia. Premi rapidamente il tasto giù mentre pari con il tasto R.

MOSSE

Mosse base

Il Principe scalerà automaticamente gli ostacoli, rotolerà e salterà oltre fosse mortali. Quando sarà vicino ad un muro, inoltre, potrà correre in verticale o in orizzontale su quel muro e rimbalzare dal muro nella direzione opposta. Può eseguire più rimbalzi in successione per salire tra due muri.

Ambiente

Il Principe può interagire con tutti gli elementi che lo circondano:

- **Cornicioni:** Arrampicarsi, lasciarsi cadere, restare appeso, saltare, e scorrere.
- **Scale:** Arrampicarsi e saltare.
- **Colonne:** Arrampicarsi, ruotare e saltare.
- **Pali:** Restare appeso, lasciarsi cadere, volteggiare, e saltare.
- **Travi:** Muoversi, lasciarsi cadere, e saltare.
- **Tende:** Scivolare giù e saltare.
- **Corde:** Arrampicarsi, dondolarsi, saltare, e correre sul muro.
- **Muri:** Correre sul muro e rimbalzare.

Il Principe, usando questi elementi, può anche eseguire attacchi.

Meccanismi

Il Principe può anche interagire con diversi elementi meccanici attorno a lui:

- **Casse:** Spingi e tira le casse per attivare alcuni pannelli a pressione.
- **Leve appese:** Usa le leve appese per attivare macchinari.
- **Pannelli a pressione:** Cammina sui pannelli a pressione per attivare determinati macchinari per un breve periodo di tempo.
- **Leve a pressione:** Queste leve scendono quando il Principe si appende ad esse, e risalgono quando si lascia cadere.
- **Leve rotanti:** Usale in diversi modi, a seconda della direzione in cui puntano.

COMBATTIMENTO LIBERO

Come abile guerriero, il Principe può eseguire una grande varietà di tecniche di combattimento avanzate e mortali. Può utilizzare a suo vantaggio l'ambiente che lo circonda (scale, colonne, muri, ecc.), afferrare i nemici, e prendere le loro armi per lanciarle o usarle come arma secondaria.

Il Principe può usare la sua incredibile agilità per avvantaggiarsi sui nemici. Per ogni azione ti verrà offerta una scelta di diverse azioni nuove. In questo modo potrai creare sequenze di combo personalizzate e sviluppare uno stile di combattimento personale.

Far leva

Il Principe può salire sui nemici e saltare oltre ad essi. Quindi può afferrarli, attaccarli o rimbalzare in aria.

Afferrare

Quando ha la mano sinistra libera, il Principe può afferrare e trattenere i nemici. Quindi può lanciarli, attaccarli o rimbalzare in aria. Può anche usare i nemici come scudi umani.

Acrobazie in aria

Mentre è in aria, il Principe può afferrare ed attaccare i suoi nemici. Può anche rimbalzare sui muri per attaccarli con forza ancora maggiore.

Combo

Puoi eseguire diverse combo eseguendo la configurazione giusta di pulsanti.

Tecniche con arma singola

Mano destra

Fendente singolo ..... ▢
Fendente doppio..... ▢ + ▢
Fendente triplo ..... ▢ + ▢ + ▢
Fendente furioso..... ▢ + ▢ + ▢ + ▢
Furia di Asha (nemico a terra)..... ▢
Carica con spada destra ..... ▢ (si può eseguire solo con alcune spade)

Mano sinistra

Afferra ..... △
Scudo umano ..... △ (tieni premuto)
Afferra e fai leva ..... △ + ✕
Afferra e taglia..... △ + ▢
Afferra e lancia ..... △ + △
Strangola..... △ + ○ (ripetutamente)
Ruba arma – uccidi..... △ + ○ (il nemico è debole)

Acrobazie

Rimbalza sul nemico ..... (verso il nemico) ⊗ + ⊗
Fendente aereo ..... (verso il nemico) ⊗ + ▣
Taglio in caduta ..... (verso il nemico) ⊗ + ▣ + ▣
Calcio aereo ..... (verso il nemico) ⊗ + △
Calcio aereo in caduta ..... (verso il nemico) ⊗ + △ + △
Fendente aereo di rovescio ..... (verso il nemico) ⊗ + ○
Ruba arma in volo ..... (verso il nemico) ⊗ + ○ + ○

Altre combo

Parata ..... R (tieni premuto)
Contrattacco ..... R (tieni premuto) + ▣
Calcio in contrattacco ..... R (tieni premuto) + △
Raccogli arma ..... ○ (tieni premuto)

Tecniche con due armi

Mano destra

Risentimento di Oronte ..... ▣ + △
Ira di Zoroastro ..... ▣ + △ + △
Rabbia di Tolomeo ..... ▣ + ▣ + △
Impeto di Ciro ..... ▣ + ▣ + △ + △
Furia di Dario ..... ▣ + ▣ + △ + △ + △
Vendetta di Azad ..... ▣ + ▣ + △ + △ + ▣
Furiosa vendetta di Azad ..... ▣ + ▣ + △ + △ + ▣ + ▣
Punizione di Ahriman ..... ▣ + ▣ + ▣ + △
Vendetta di Mithra ..... ▣ + ▣ + ▣ + △ + △

Mano sinistra
Refolo di angoscia ..... △
Venti tormentosi ..... △ + △
Vento devastante ..... △ + △ + △
Turbine di dolore ..... △ + ▢
Tornado dell'oblio ..... △ + ▢ + ▢
Furioso tornado dell'oblio ..... △ + ▢ + ▢ + ▢
Tornado di pestilenza ..... △ + ▢ + ▢ + △
Ciclone distruttore ..... △ + ▢ + ▢ + △ + △
Tempesta di rimorso ..... △ + △ + ▢
Tempesta dell'agonia ..... △ + △ + ▢ + ▢
Furiosa tempesta dell'agonia ..... △ + △ + ▢ + ▢ + ▢
Uragano di penitenza ..... △ + △ + ▢ + ▢ + △
Tifone tormentoso ..... △ + △ + ▢ + ▢ + △ + △

Acrobazie
Lancio arma aereo ..... (verso il nemico) ✕ + ○

Altre combo
Lancio arma ..... ○
Carica con lancio arma ..... ○ (tieni premuto)

Tecniche di movimento
Salta ..... ✕
Fendente in salto ..... ✕ + ▢
Calcio in salto ..... ✕ + △
Rotolata ..... (direzione) ✕
Affondo in rotolata ..... (direzione) ✕ + ▢
Rotolata di fuga ..... (sdraiato per terra) ✕
In piedi e attacco ..... (sdraiato per terra) ▢
In piedi e ruota ..... (sdraiato per terra) △
Attacco dal muro in tuffo ..... (corri verso il muro) ▢
Calcio rotante dal muro ..... (corri verso il muro) △
Caduta dell'angelo ..... (corsa su muro verticale) ▢
Caduta dell'angelo-fine ..... (corsa su muro verticale) ▢ + ▢

Attacco lama roteante ..... (corsa su muro verticale) △
Tritura da colonna ..... (verso la colonna) ○
Calcio roteante da colonna ..... (verso la colonna) △

Poteri del Tempo

Riavvolgimento ..... giù (tieni premuto)
Occhio del Ciclone ..... giù (premi)
Respiro del Fato ..... giù (tieni premuto) + R
Vento del Fato ..... giù (tieni premuto) + R
Tempesta del Fato ..... giù (tieni premuto) + R
Ingiurie del Tempo ..... giù (premi) + R

ARMI

Il Principe può usare una vasta gamma di armi mortali, suddivise in quattro classi principali. Ogni classe porta ad un'esperienza diversa, perché costringe il Principe ad usare una diversa strategia di combattimento. Ogni arma può sostenere un dato numero di colpi prima di rompersi; ha una specifica capacità di attacco e causa danni diversi.
Inoltre, ogni classe ha un attacco speciale caratteristico. Ecco le armi più comuni che il Principe troverà durante il viaggio:

Armi primarie: Spade.

Armi primarie: Spade – ben bilanciate.

Armi secondarie: Asce – danni maggiori, bassa velocità.

Armi secondarie: Mazze – molto forti negli attacchi pesanti.

Armi secondarie: Pugnali – raggio corto, alta velocità.

Il Principe può trovare ed usare un numero incredibile di armi secondarie nel corso della partita. Tutte durano poco, e tutte hanno caratteristiche diverse (forza, velocità, e combo). Dovrai trovarle tutte per finire il gioco con una percentuale di completamento del 100%.

OGGETTI SPECIALI

Sabbie del Tempo

Le nuvole di sabbia permettono al Principe di usare i poteri del tempo: riavvolgimento, rallentatore, e attacchi a tempo speciali. Può trovare le nuvole di sabbia principalmente uccidendo i nemici, ma è anche possibile trovarle negli oggetti che si possono rompere. Ogni nuvola riempirà una delle cariche di sabbia vuote.

L'acqua della vita

Bere l'acqua di una fontana o di un'altra sorgente restituirà la salute al Principe ferito. Tieni premuto il tasto A per bere fino a quando la barra della vita è completamente piena.

Zone di teletrasporto

Queste stanze permettono al Principe non solo di viaggiare dal presente al passato (e viceversa) ma gli permettono anche di conquistare nuovi poteri del tempo e cariche di sabbia.

Bonus di salute

Il Principe può ottenere vita anche completando un corridoio pieno di trappole.

Oggetti che si possono rompere

Nel gioco, il Principe troverà oggetti che può distruggere. Nel farlo, potrebbe trovare ricompense nascoste:

Rastrelliere per armi: Il Principe può trovare nuove armi.

Bauli artistici: Questi sbloccano alcune sezioni della galleria immagini.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

- Non dimenticarti di parare! Quando combatti, premi e tieni premuto il pulsante R per proteggere il Principe dalla maggior parte degli attacchi nemici.
- Durante il combattimento non restare mai fermo! Usa le abilità atletiche del Principe per muoverti di continuo e usa ciò che lo circonda a tuo vantaggio: muri, colonne, scale ecc.
- Via via che avanzi del gioco riceverai potenziamenti per la spada.
- Non dimenticarti che puoi tornare indietro nel tempo!
- Usa il rallentatore per aiutarti nei combattimenti ed evitare le trappole.
- Usa la visuale in prima persona per guardarti attorno, e la vista panoramica per capire dove sei.
- Non combattere i nemici uno a uno. Se sei circondato, la tattica più efficace è dividere gli attacchi in rapida successione tra tutti i nemici, usando a tuo vantaggio l'incredibile agilità del Principe.
- Ricorda sempre di raccogliere le armi dei nemici morti.
- Non dimenticarti di rompere gli oggetti che possono essere distrutti: potresti trovare ricompense inaspettate.

SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE.
Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico
http://ubisoft-it.custhelp.com

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è **attivo 24 ore al giorno**!

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla nella domanda "Come trovare il file dxdiag").

Se non avete una casella di posta elettronica, il **NUOVO SERVIZIO TELEFONICO** è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su http://ubisoft-it.custhelp.com alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

DEUTSCH

DIE GESCHICHTE

Unsere Geschichte beginnt wenige Jahre nach dem Ende von Prince of Persia®: The Sands of Time. Der Prinz ist nach Babylon zurückgekehrt, wo er von einer übernatürlichen Kreatur verfolgt wird, die ihm nach dem Leben trachtet. Ständig auf der Flucht, sucht er Rat bei einem alten Mystiker, der ihm offenbart, dass die Taten des Prinzen eine Kreatur haben entstehen lassen, die als der Dahaka bekannt ist. Bei seinem Versuch, den Palast des Sultans vor der Zerstörung zu retten, hatte der Prinz den Ablauf der Zeit gestört. Der Dahaka will nun dieses Problem beheben – indem er das Leben des Prinzen beendet. Schnell muss der Prinz feststellen, dass es nur eine Möglichkeit gibt, am Leben zu bleiben: Er muss an seiner Geburtsstätte den Sand der Zeit finden, in die Zeit zurückreisen und die Entstehung des Sandes verhindern. Sofort macht er sich auf den Weg zur Insel ...

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)" mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.

AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.

GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.

INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

SPIELSTART

Tastensteuerung

1- ○-Taste:	Angriff
2- ✕-Taste:	Aktion (Springen, rollen, aussteigen)
3- △-Taste:	Sekundärwaffe (Angriff)
4- □-Taste:	Waffe aufnehmen, Waffe werfen, herunterklettern
5- ↓-Taste:	Zurückspulen (halten), Verlangsamung (antippen)
6- ↑-Taste:	Alternative Ansicht (Panorama-Ansicht)
7- →-Taste:	Schauen (Ich-Perspektive)
8- ←-Taste:	Kamera zurücksetzen/zentrieren
9- R-Taste:	Spezialaktion (Mauerlauf, ziehen/drücken, an Stange schwingen, Wasser trinken), Blocken (wenn Gegner in der Nähe sind)
10- L-Taste:	Aktiviert Kamerabewegung
11- Analog-Pad:	Prinzen bewegen
	(L-Taste gedrückt halten): Kamera bewegen
12- START-Taste:	Pause/Menü
13- SELECT-Taste:	Karte
14- HOME-Taste:	Zeigt das Home-Menü an

CHARAKTERE

Der Prinz

Der Prinz ist ein völlig anderer Charakter als der, den wir aus Prince of Persia: The Sands of Time kennen. Seine Taten von damals haben versehentlich den Dahaka, eine unüberwindliche Bestie, auf den Plan gerufen, die dem Prinzen seither nach dem Leben trachtet. Die ständige Bedrohung durch diese Kreatur hat den einst jungen, lebenslustigen Prinzen zu einem finstren, gefühlskalten Gesellen gemacht. Sein Schicksal steht fest. Er wird sterben.

Der alte Mann

Dieser alte Mystiker lebt in einem Zelt irgendwo in den Weiten Babylons und verfügt über Wissen, das die Vorstellungskraft eines Normalsterblichen weit übersteigt. Obwohl der Prinz nur ein Mal (zu Beginn des Spiels) mit dem alten Mann spricht, begleiten seine Worte und seine Weisheit den Prinzen das ganze Abenteuer hindurch.

Der Dahaka

Eine massige, mythologische Kreatur, die der Prinz durch seine Störung des Ablaufs der Zeit erweckt hat. Diese Bestie hat nur eine Daseinsberechtigung: Dem Leben des Prinzen so schnell wie möglich ein Ende zu bereiten. Der Dahaka ist eine Kreatur, die man sich selbst in seinen schlimmsten Albträumen nicht vorzustellen vermag. Wenn er sich nähert, erzittert die Erde und die Mauern der Gebäude stürzen ein. Unbeteiligte werden ohne Wiederkehr in den Sog des Nichts gezogen. Nichts ist offenkundiger, als dass dieses Monster nicht von dieser Welt stammt.

Die Herrscherin der Zeit

Die Herrscherin ist sterblich und allem Anschein nach eine wunderschöne Frau, doch ist sie kein menschliches Wesen. Vor vielen Äonen ist sie von den Göttern erschaffen worden, als ein ungewolltes Nebenprodukt des Buchs der Zeit. Sie trägt einen Teil des Buchs der Zeit in sich und besitzt daher eine unvorstellbare Macht. Sie hat das Schloss der Zeit erbaut und verfügt dort über eine große Armee zu ihrem Schutz.

Shahdee

Sie ist die Handlangerin der Herrscherin der Zeit. Shahdee hat den Befehl, zu verhindern, dass der Prinz die Insel erreicht. Als ihr dies nicht gelingt, tut sie alles in ihrer Macht stehende, um ihn zu vernichten, da sie weiß, dass die rachsüchtige Herrscherin sie töten wird, wenn sie erfährt, dass der Prinz überlebt hat.

Kaileena

Kaileena steht in den Diensten der Herrscherin der Zeit. Der Prinz rettete sie vor der Klinge Shahdees und um ihre Schuld zu begleichen, verriet sie dem Prinzen, wie er in den Hauptsaal der Festung vordringen und die Erschaffung des Sands der Zeit verhindern kann.

Die Sandbestie

Die Sandbestie ist selbst kein Individuum, sondern vielmehr die Erscheinung eines Individuums. Ein altes Artefakt, bekannt als die Maske der Bestie, verwandelt jeden, der es trägt, in eine Sandbestie – einen Doppelgänger, mit dem dieselbe Person zwei Räume in derselben Zeitlinie besetzen kann. Der Legende nach war der indische Maharadscha auf seiner Suche nach dem Sand der Zeit gezwungen, dieses Artefakt zu benutzen. Was seitdem mit der Maske geschehen ist, verliert sich in den Wirren der Zeit ...

DAS SPIEL SPIELEN

Hauptmenü

Benutzen Sie das Analog-Pad oder die Richtungstasten, um zu den folgenden Optionen zu gelangen. Drücken Sie anschließend die ⊗-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Drücken Sie die △-Taste, um zum vorhergehenden Menü-Bildschirm zurückzukehren.

- **Neues Spiel:** Ein neues Spiel starten.
- **Spiel laden:** Ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen.
- **Extras:** Zugang zu Bonusfunktionen und Credits.
- **Optionen:** Zugriff auf Optionen und verschiedene Einstellungen.

Optionsmenü

Auf diesem Bildschirm können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen:

- **Sounds:** Hier können Sie Musik-, Sprach- und Effekt-Lautstärke einstellen.
- **Anzeige:**
  - Tutorials: Schaltet die Einführungs-Mitteilungen ein oder aus.
- **Kamera:**
  - Freie Sicht: Wählen Sie zwischen Normal und Umgekehrt.
  - Drehung: Wählen Sie zwischen Normal und Umgekehrt.
  - Zeitlupe: Legt fest, wie oft die Zeitlupenkamera bei Kämpfen aktiviert wird. Wählen Sie zwischen Nie, Selten, Normal und Immer.
- **Steuerung:** Hier können Sie die Steuerung konfigurieren
- **Sprach:** Wählen Sie hier Ihre bevorzugte Sprache aus englisch, französisch, deutsch, italienisch und spanisch.

Spielmenü

Sie können das Spiel jederzeit unterbrechen, indem Sie die START-Taste drücken. Daraufhin erscheint der folgende Bildschirm:

- **Fortsetzen:** Spiel fortsetzen.
- **Combo-Liste:** Öffnet die Combo-Liste und die dazugehörigen Erklärungen.
- **Optionen:** Zugriff auf Optionen und verschiedene Einstellungen.
- **Beenden:** Verlassen Sie das aktuelle Spiel und kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Speichern

An speziellen Punkten im Spiel (Springbrunnen) werden Sie aufgefordert, Ihr Spiel zu speichern.

Spielende

Wenn der Prinz im Verlauf des Spiels stirbt, erscheint folgender Bildschirm:

- **Erneut versuchen:** Setzt das Spiel am letzten Speicherpunkt fort.
- **Beenden:** Verlassen Sie das aktuelle Spiel und kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Laden

Um ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen, wählen Sie im Hauptmenü "Spiel laden".

BENUTZEROBERFLÄCHE IM SPIEL

1- Lebensenergie

Gibt Auskunft über den derzeitigen Gesundheitszustand des Prinzen. Harte Stürze, gegnerische Angriffe und Fallen rauben dem Prinzen Lebensenergie. Wenn die Lebensenergieanzeige leer ist (ausgenommen, Sie spulen die Zeit zurück und machen das Geschehene ungeschehen), ist das Spiel zu Ende. Der Prinz kann neue Lebensenergie gewinnen, indem er das Wasser aus dem Brunnen trinkt.

2- Sand der Zeit-Behälter

Hier sehen Sie, wie viel Sand der Prinz gesammelt hat. Bei jedem Zurückdrehen der Zeit wird ein Sand-Behälter verbraucht. Jedes Mal, wenn Sie Ihren Gegnern Sand abnehmen können, wird ein Behälter aufgefüllt.

3- Zeit-Mächte

Zeigt, um welche Dauer die Zeit zurückgespult werden kann. Ist die Anzeige voll, stehen acht Sekunden zur Verfügung.

4- Waffen-Fenster

Das Waffen-Fenster erscheint nur, wenn der Prinz eine Zweitwaffe aufnimmt. Es zeigt den momentanen Zustand der Waffe an. Die Waffen können eine gewisse Anzahl an Treffern aushalten, bevor sie kaputtgehen.

DIE MÄCHTE DER ZEIT

Dank des Talismans, den Farah dem Prinzen am Ende des letzten Abenteuers übergab, verfügt der Prinz immer noch über die Macht, die Zeit zu beherrschen. Um die Mächte der Zeit nutzen zu können, muss das Medaillon mit Sand gefüllt sein. Der Prinz kann die Sand-Behälter füllen, indem er sich den Leichen seiner Feinde nähert. Jede Sandwolke füllt einen Behälter. Nach einer Reihe von Treffern verfallen die Gegner in ein Endstadium, in dem ihr Körper ständig Sand verliert. Der Prinz kann ihnen in diesem Zustand mit einem seiner tödlichen Angriffe endgültig den Garaus machen. Außerdem kann er sie weiterhin mit herkömmlichen Angriffen bearbeiten, aber dann braucht er mehrere Schläge, um sie zur Strecke zu bringen. Wurde ein Feind getötet, gibt sein Körper den Sand der Zeit frei. Der Prinz kann sich in die Sandwolke bewegen und zusätzlichen Sand aufnehmen.

Zeitreisen

An einigen besonderen Orten, die Warp-Räume genannt werden, kann der Prinz seine Mächte nutzen, um auf der Zeitlinie vor und zurück zu reisen. Die Gesetze von Ursache und Wirkung können ihm helfen, Dinge so in der Vergangenheit zu manipulieren, dass sie ihm in der Gegenwart von Nutzen sind.

Zurückrufen

Durch diese Macht kann der Prinz in der Zeit zurückreisen, um Fehler rückgängig zu machen oder Angriffen auszuweichen. Hat er die Zeit zurückgedreht, kann er die gescheiterten oder verpassten Aktionen nachholen. Die Zeitanzeige gibt an, wie weit der Prinz die Zeit in die Vergangenheit drehen kann. Halten Sie die Unten-Taste gedrückt, um die Zeit zurückzudrehen. Wenn Sie in Sicherheit sind, lassen Sie die Unten-Taste los, um das Spiel fortzusetzen. Bei jedem Zurückdrehen der Zeit wird ein Sand-Behälter verbraucht.

Auge des Sturms

Der Prinz kann die Zeit verlangsamen, während er sich mit derselben Geschwindigkeit bewegt. Dadurch kann er zeitgesteuerte Fallen umgehen und seine Gegner bekämpfen, während sie langsam und hilflos sind. Tippen Sie die Unten-Taste an, um während eines Kampfes das Auge des Sturms zu benutzen. Tippen Sie sie noch einmal an, um wieder zur normalen Geschwindigkeit zurückzukehren.

Odem des Schicksals
Mit dieser Macht kann der Prinz einen starken Bodenangriff ausführen, der mehreren Gegnern in seiner Umgebung gleichzeitig Schaden zufügt. Jede Nutzung dieser Fähigkeit verzehrt den Inhalt eines Sand-Behälters. Halten Sie die Unten-Taste gedrückt, während Sie mit der R-Taste blocken.

Schicksalswind
Mit dieser Macht kann der Prinz einen noch stärkeren Bodenangriff ausführen, der mehrere Gegnern in seiner Umgebung gleichzeitig Schaden zufügt. Jede Nutzung dieser Fähigkeit verzehrt den Inhalt zweier Sand-Behälter. Diese Macht benötigt eine längere Vorlaufzeit als der Odem des Schicksals. Halten Sie die Unten-Taste gedrückt, während Sie mit der R-Taste blocken.

Zyklon des Schicksals
Mit dieser Macht kann der Prinz den stärksten Bodenangriff ausführen, der mehreren Gegnern in seiner Umgebung gleichzeitig Schaden zufügt. Jeder Zyklon verbraucht drei Sand-Behälter. Der Zyklon des Schicksals benötigt eine längere Vorlaufzeit als der Odem des Schicksals oder der Schicksalswind. Halten Sie die Unten-Taste gedrückt, während Sie mit der R-Taste blocken.

Verwüstung der Zeit
Der Prinz kann mit dieser Blitzattacke nahezu alle Gegner augenblicklich vernichten. Jede Nutzung dieser Fähigkeit verzehrt den Inhalt zweier Sand-Behälter. Tippen Sie die Unten-Taste an, während Sie mit der R-Taste blocken.

MOVES
Standard-Moves
Der Prinz kann selbstständig Hindernisse erklimmen, eine Rolle auf dem Boden machen und über tödliche Fallen springen. In der Nähe einer Wand kann er auch vertikal oder horizontal an der Wand entlang laufen und von der Wand entgegen der Laufrichtung abprallen. Mit wiederholten Abprallern kann er sogar zwischen zwei Wänden nach oben klettern.

Umgebung
Der Prinz kann mit verschiedenen Spielelementen um ihn herum agieren:
- **Kanten:** Klettern, fallen lassen, springen und abprallen.
- **Leitern:** Klettern und springen.
- **Säulen:** Klettern, rotieren und springen.
- **Stangen:** Festhalten, fallen lassen, schwingen und springen.
- **Balken:** Bewegen, fallen lassen und springen.
- **Vorhänge:** Herunterrutschen und springen.
- **Seile:** Klettern, schwingen, springen und an der Wand entlang laufen.
- **Mauern:** An den Wänden entlang laufen und abprallen.

An diesen Elementen kann der Prinz auch Angriffe ausführen.

Mechanismen
Der Prinz kann auch mechanische Elemente um ihn herum nutzen:
- **Kisten:** Ziehen und schieben, um bestimmte Druckplatten zu aktivieren.
- **Hängende Schalter:** Diese Schalter betätigen, um Maschinen zu aktivieren.
- **Druckplatten:** Treten Sie auf die Druckplatten, um bestimmte Mechanismen für kurze Zeit zu aktivieren.
- **Druckschalter:** Diese Schalter senken sich, wenn sich der Prinz daran festhält, und heben sich, wenn er sich wieder fallen lässt.
- **Drehende Schalter:** Bieten verschiedene Aktivierungsmöglichkeiten, je nachdem in welche Richtung sie gedreht sind.

FREIER KAMPF
Als Meister des Kampfes ist der Prinz fähig, eine Vielzahl an tödlichen Kampftechniken anzuwenden. Er kann seine Umgebung und Gegenstände (Leitern, Säulen, Wände usw.) in den Kampf mit einbeziehen, Gegner greifen und ihnen ihre Waffen abnehmen, um sie als Sekundärwaffen zu benutzen.
Der Prinz kann seine überlegene Körperbeherrschung nutzen, um die Oberhand gegen die Gegner zu erringen. Zu jeder Aktion sind verschiedene andere Aktionen verfügbar, mit denen Sie Kombinationen entwickeln können. So können Sie im Kampf eigene Combos erfinden und Ihren eigenen Kampfstil entwickeln.

Erklimmen
Der Prinz kann auf seine Gegner klettern und über sie hinweg springen. Nun kann er sie greifen, angreifen oder in der Luft abprallen.

Greifen

Wenn der Prinz die linke Hand frei hat, kann er Gegner greifen und festhalten. Aus dieser Position kann er sie werfen, angreifen oder in der Luft abprallen. Er kann seine Gegner auch als lebende Schutzschilde nutzen.

In der Luft

Der Prinz kann seine Gegner auch greifen und sie angreifen, wenn er sich gerade in der Luft befindet. Er kann auch von Wänden abprallen und den Gegner mit noch mehr Kraft angreifen.

Combos

Sie können verschiedene Combos mit der richtigen Tastenkombination auslösen.

Einhändige Waffentechniken

Rechte Hand

Einzelhieb R1
Doppelhieb ..... R1 + R1
Dreifach-Hieb ..... R1 + R1 + R1
Furien-Hieb ..... R1 + R1 + R1 + R1
Ashas Furie (Gegner am Boden)..... R1
Rechte Hand Aufgeladene Attacke... R1 (nur mit speziellen Schwertern wirksam)

Linke Hand

Greifen ..... △
Menschlicher Schutzschild..... △ (halten)
Sprunggriff..... △ + ✕
Greifschlitzer ..... △ + R1
Wurfgriff ..... △ + △
Erwürgen..... △ + ○ (wiederholt)
Entwaffnen und töten ..... △ + ○ (Gegner ist schwach)

Akrobatik

Vom Gegner abprallen ..... (zum Gegner gewandt) ⊗ + ⊗
Lufthieb ..... (zum Gegner gewandt) ⊗ + ▣
Landeschlitzer ..... (zum Gegner gewandt) ⊗ + ▣ + ▣
Lufttritt-Attacke ..... (zum Gegner gewandt) ⊗ + △
Landetritt-Wischer ..... (zum Gegner gewandt) ⊗ + △ + △
Lufthieb ..... (zum Gegner gewandt) ⊗ + ○
Luft-Entwaffnung ..... (zum Gegner gewandt) ⊗ + ○ + ○

Weitere Combos

Block ..... R (halten)
Gegenangriff ..... R (halten) + ▣
Kontertritt ..... R (halten) + △
Waffen-Aufnahme ..... ○ (halten)

Beidhändige Waffentechniken

Rechte Hand

Orantes Groll ..... ▣ + △
Zaroasters Wut ..... ▣ + △ + △
Ptolemäus' Wut ..... ▣ + ▣ + △
Zorn des Cyrus ..... ▣ + ▣ + △ + △
Zorn des Dareios ..... ▣ + ▣ + △ + △ + △
Azads Vergeltung ..... ▣ + ▣ + △ + △ + ▣
Azads furiose Vergeltung ..... ▣ + ▣ + △ + △ + ▣ + ▣
Ahrimans Rache ..... ▣ + ▣ + ▣ + △
Mithras Rache ..... ▣ + ▣ + ▣ + △ + △

Linke Hand

Brise der Verzweiflung ..... △
Schlag des Schmerzes ..... △ + △
Sturm des Elends ..... △ + △ + △
Wirbelsturm des Schmerzes ..... △ + ▣
Orkan des Vergessens ..... △ + ▣ + ▣
Furioser Orkan des Vergessens ... △ + ▣ + ▣ + ▣
Tornado der Pest ..... △ + ▣ + ▣ + △
Vernichtender Zyklon ..... △ + ▣ + ▣ + △ + △
Sturm der Reue ..... △ + △ + ▣
Sturm der Schmerzen ..... △ + △ + ▣ + ▣
Furioser Sturm der Qualen ..... △ + △ + ▣ + ▣ + ▣
Hurrican der Reue ..... △ + △ + ▣ + ▣ + △
Peinigender Taifun ..... △ + △ + ▣ + ▣ + △ + △

Akrobatik

Luft-Waffenwurf ..... (zum Gegner gewandt) ⊗ + ○

Weitere Combos

Waffenwurf ..... ○
Aufgeladener Waffenwurf ..... ○ (halten)

Bewegungs-Techniken

Springen ..... ⊗
Sprung-Hieb ..... ⊗ + ▣
Sprung-Tritt ..... ⊗ + △
Rolle ..... (Richtung) ⊗
Roll-Stich ..... (Richtung) ⊗ + ▣
Flucht-Rolle ..... (auf dem Boden liegend) ⊗
Aufricht-Attacke ..... (auf dem Boden liegend) ▣
Aufricht-Drehung ..... (auf dem Boden liegend) △
Mauer-Tauch-Attacke ..... (auf Mauer zu) ▣
Mauer-Dreh-Tritt ..... (auf Mauer zu) △
Mauer-Sturz ..... (vertikaler Mauerlauf) ▣
Mauer-Sturz-Finish ..... (vertikaler Mauerlauf) ▣ + ▣

Schwertwirbel-Attacke ..... (vertikaler Mauerlauf) △
Säulen-Schredder ..... (auf Säule zu) ○
Säulen-Dreh-Tritt ..... (auf Säule zu) △

Time Powers
Mächte der Zeit
Zurückrufen ..... Unten (halten)
Auge des Sturms ..... Unten (antippen)
Odem des Schicksals ..... Unten (halten) + R
Schicksalswind ..... Unten (halten) + R
Zyklon des Schicksals..... Unten (halten) + R
Verwüstung der Zeit..... Unten (antippen) + R

WEAPONS

Der Prinz kann viele verschiedene tödliche Waffen benutzen, die sich in vier Klassen einteilen lassen. Die Waffenklassen unterscheiden sich in der Handhabung und erfordern deshalb eine andere Kampfstrategie des Prinzen. Jede Waffe hält eine bestimmte Anzahl von Treffen aus, bevor sie kaputtgeht, hat eine bestimmte Angriffsreichweite und richtet unterschiedlich viel Schaden an. Außerdem verfügt jede Waffenklasse über einen einzigartigen Spezialangriff. Dies sind die Waffen, die der Prinz auf seiner Reise am häufigsten vorfindet:

Primärwaffen: Schwerter.

Primärwaffen: Schwerter – gut ausbalanciert.

Sekundärwaffen: Äxte – höherer Schaden, aber langsam.

Sekundärwaffen: Streitkolben – gut für starke Attacken geeignet.

Sekundärwaffen: Dolche – kurze Reichweite, hohe Geschwindigkeit.

Während des Spiels kann der Prinz eine große Vielzahl an Sekundärwaffen finden. Sie alle nutzen sich mit der Zeit ab und besitzen verschiedene Attribute (Stärke, Tempo und Combos). Sie müssen zum vollständigen Abschluss des Spiels jede dieser Waffen finden.

SPEZIALGEGENSTÄNDE

Sand der Zeit

Sandwolken ermöglichen es dem Prinzen, seine Zeit-Mächte zu nutzen: Zurückspulen, Verlangsamen und besondere Zeit-Angriffe. Er findet die Sandwolken hauptsächlich, indem er Gegner tötet, aber es gibt auch Gegenstände, die nach dem Zerschlagen Sand freigeben. Jede Sandwolke füllt einen der leeren Sand-Behälter des Prinzen auf.

Wasser des Lebens

Wenn der Prinz nach einer Verwundung Wasser aus einem Springbrunnen oder einer anderen Quelle trinkt, kann er neue Gesundheit tanken. Drücken und halten Sie die R-Taste, um so viel Wasser zu trinken, bis die Lebensanzeige wieder aufgefüllt ist.

Warp-Räume

In diesen Räumen kann der Prinz nicht nur von der Gegenwart in die Vergangenheit (und zurück) reisen, sondern auch neue Zeit-Mächte und Sand-Behälter erhalten.

Upgrade-Podest

Der Prinz erhält zusätzliche Lebenskraft, wenn er einen besonderen Korridor gespickt mit Fallen überwindet.

Zerstörbare Objekte

Überall im Spiel findet der Prinz Objekte, die er zerstören kann. Hierdurch kann er einige versteckte Belohnungen erhalten:

Waffenständer: Hier findet der Prinz neue Waffen.

Schatullen: Hiermit werden Elemente in der Kunstgalerie freigeschaltet.

TIPPS UND TRICKS

- Vergessen Sie nicht zu blocken! Drücken und halten Sie die R-Taste, um den Prinzen vor den meisten Angriffen des Gegners zu schützen.
- Bleiben Sie im Kampf nicht stur an einer Stelle stehen! Nutzen Sie die athletischen Fähigkeiten des Prinzen, um in Bewegung zu bleiben, und nutzen Sie Dinge in der Umgebung: Wände, Säulen, Leitern usw. ...
- Im Verlaufe des Spiels werden Sie weitere Upgrades für Ihr Schwert finden.
- Vergessen Sie nicht, dass Sie in der Lage sind die Zeit zurückzudrehen!
- Nutzen Sie die Verlangsamung im Kampf und um Fallen auszuweichen.
- Nutzen Sie die Ich-Perspektive, um sich umzusehen, sowie die Panorama-Sicht, um sich besser orientieren zu können.
- Bekämpfen Sie Ihre Gegner nicht einzeln. Wenn Sie umzingelt sind, nutzen Sie die Wendigkeit des Prinzen zu Ihrem Vorteil und attackieren Sie mehrere Gegner nacheinander.
- Denken Sie immer daran, die Waffen gefallener Gegner mitzunehmen.
- Vergessen Sie nicht, zerstörbare Objekte zu zerschlagen – vielleicht entdecken Sie versteckte Belohnungen.

Ubisoft-Kundendienst

Kostenloser Kundenservice

Service rund um die Uhr. Wir haben für dich 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.
Besuche uns im Internet unter: http://support.ubisoft.de/
Solltest du Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir dir hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen auf die meistgestellten Fragen.

Persönliche Unterstützung

Solltest du wider Erwarten keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) für dein Problem gefunden haben, kannst du gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutze dazu bitte die „Fragen Sie uns"-Schaltfläche im Solution-Center unter: http://support.ubisoft.de/

Kostenpflichtiger Kundenservice

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen dir von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

Für die schnellstmögliche Bearbeitung deiner Anfrage ist deine Mithilfe von entscheidender Bedeutung.
Wir benötigen von dir folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Sofern vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich solltest du bei deinem Anruf möglichst Zugang zu deiner Konsole haben, um etwaige Lösungsvorschläge sofort überprüfen zu können.
Bitte habe Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Bei Hardwaredefekten musst du dich an den Hersteller der Konsole oder der Peripherie-Geräte (Festplatten, Speicherkarten etc.) wenden.
Grundsätzlich empfehlen wir dir - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, dein Problem bei uns zu überprüfen und dementsprechend nachzuvollziehen.
Tipps und Tricks - Du kommst an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Du suchst nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht dir täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:
0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)
Bitte schicke nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein.
Nimm immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche
Bearbeitung zu gewährleisten.

Hinweise zum Austausch von Spielen

- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/ersetzen!
- Wir können dir den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

ESPAÑOL

LA TRAMA

La trama comienza unos años después de los acontecimientos de Prince of Persia®: Las Arenas del Tiempo. El Príncipe ha regresado a Babilonia, donde se encuentra con que una criatura sobrenatural lo está persiguiendo para matarlo.
Viéndose obligado a huir, pide consejo a un anciano místico, quien le explica que las acciones del Príncipe han creado a la criatura conocida como el Dahaka. Al salvar el palacio del Sultán de la destrucción, el Príncipe ha provocado una fisura en la Línea del Tiempo. El Dahaka está intentando arreglarla... y para ello debe matar al Príncipe. El Príncipe rápidamente cae en la cuenta de que solo hay una manera de acabar con sus problemas: viajar a la isla donde se crearon las Arenas del Tiempo, buscar la manera de viajar al pasado y evitar que se creen las Arenas.
Así que zarpa hacia la isla de inmediato...

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).

MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.

GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.

MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

CÓMO EMPEZAR

Controles de los botones

1- Botón ●: atacar

2- Botón ✕: acción (saltar, rodar, expulsar)

3- Botón ▲: arma secundaria (atacar)

4- Botón ○: coger arma, lanzar arma, bajar

5- Botón ↓: retroceder (mantener), cámara lenta (pulsar)

6- Botón ↑: cambiar de vista (vista panorámica)

7- Botón →: mirar (vista en primera persona)

8- Botón ←: reiniciar/Centrar cámara

9- Botón R: acción especial (correr por la pared, empujar / tirar, columpiarse en una barra, beber agua); bloquear (cuando los enemigos están cerca)

10- Botón L: permite que se mueva la cámara

11- Pad analógico: mover al Príncipe

Pad analógico (con el botón L pulsado): mover cámara

12- Botón START (inicio): pausa / menú

13- Botón SELECT (selección): mapa

14- Botón HOME (menú principal): muestra el menú principal

PERSONAJES

El Príncipe

El personaje del Príncipe es muy distinto del que conocimos en Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo. Sus acciones en el transcurso de aquel juego liberaron sin quererlo al Dahaka, una criatura invencible que acecha al Príncipe sin descanso desde entonces. Perseguido por esta bestia, e incapaz de comer o de dormir, el Príncipe se ha convertido en una sombra oscura y endurecida de sí mismo. Su destino está escrito. Va a morir.

El anciano

Vive en una tienda en algún rincón de Babilonia. Este anciano místico parece tener conocimientos que van más allá del alcance humano. Aunque el Príncipe solo habla con el anciano una vez (al comienzo del juego), sus palabras y sabiduría nos guiarán a lo largo de toda la aventura.

El Dahaka

La existencia de esta gigantesca criatura mítica, nacida de la interrupción en la Línea del Tiempo provocada por el Príncipe, tiene un único propósito: acabar con la vida de este cuanto antes. El Dahaka es el monstruo más horrible que se pueda imaginar: el suelo tiembla a su paso, y las paredes, la tierra, o cualquiera que se encuentre en su camino se ve atrapado en el vacío que crea para nunca volver. No cabe duda de que la bestia no pertenece a este mundo.

La Emperatriz del Tiempo

Aunque la Emperatriz del Tiempo es mortal, y sin lugar a dudas una mujer muy hermosa, no es de naturaleza humana. Los Dioses la crearon hace siglos, consecuencia involuntaria del nacimiento de la Línea del Tiempo. Lleva en su interior parte de la Línea del Tiempo y, como resultado, es increíblemente poderosa. Construyó el Castillo del Tiempo y entrenó a un gigantesco ejército para protegerla.

Shahdee

Fiel subordinada de la Emperatriz del Tiempo, la misión de Shahdee consiste en asegurarse de que el Príncipe no llegue a la Isla del Tiempo. Cuando fracasa, hace todo lo posible para destruirlo, sabiendo que la vengativa Emperatriz la matará si descubre que el Príncipe ha sobrevivido.

Kaileena

Kaileena está al servicio de la Emperatriz del Tiempo. El Príncipe salva a Kaileena de Shahdee y, para pagar su deuda, ella ayuda al Príncipe indicándole cómo entrar en la cámara central del Castillo del Tiempo y evitar que se creen las Arenas del Tiempo.

El espectro de arena

El espectro de arena, más que una persona, es la expresión de una persona. Un antiguo artefacto, la Máscara Espectral, tiene el poder de transformar a quienquiera que se la ponga en un espectro de arena, un doble fantasmagórico que permite a una persona ocupar dos puestos en la misma Línea del Tiempo. La leyenda cuenta que cuando el Marajá de la India intentó hacerse con las Arenas del Tiempo, se vio obligado a utilizarla para asegurarse la victoria, aunque con el tiempo se ha olvidado qué ocurrió con la Máscara después de entonces...

CÓMO JUGAR

Menú principal

Utiliza el pad analógico o los botones de dirección para desplazarte por las siguientes opciones y, a continuación, pulsa el botón ⊗ para confirmar. Pulsa el botón △ para volver al menú anterior.

- **Iniciar partida:** inicia una partida nueva.
- **Cargar partida:** reanuda una partida previamente guardada.
- **Extras:** accede a las bonificaciones y a los créditos.
- **Opciones:** accede al menú Opciones para ajustar diversas configuraciones.

Menú Opciones

En esta pantalla puedes ajustar las siguientes configuraciones del juego:

- **Sonido:** ajusta el balance de la música, las voces y los efectos de sonido.
- **Visualización:**
  - Tutoriales: activa o desactiva los mensajes del tutorial.
- **Cámara:**
  - Vista libre: elige entre Normal e Invertida.
  - Giratoria: elige entre Normal e Invertida.
  - Cámara lenta: decide con qué frecuencia se verá en cámara lenta durante las secuencias de combate. Elige entre Nunca, Casi nunca, Normal y A menudo.
- **Controles:** personaliza los controles.
- **Idioma:** cambia el idioma del juego a inglés, francés, alemán, italiano y español.

Menú del juego

Puedes detener la partida en cualquier momento si pulsas el botón START (inicio). De esta forma aparecerá la siguiente pantalla:

- **Continuar:** continúa la partida.
- **Lista de combos:** accede a la lista de combos con sus respectivas descripciones.
- **Opciones:** accede al menú Opciones para ajustar diversas configuraciones.
- **Salir:** abandona la partida actual y vuelve al menú principal.

Guardado

En determinados puntos del juego (fuentes) se te preguntará si deseas guardar la partida.

Fin de partida

Si el Príncipe muere durante la partida, aparecerá la siguiente pantalla:

- **Volver a intentarlo:** esta opción te permite reanudar la partida desde el último punto de control.
- **Salir:** abandona la partida actual y vuelve al menú principal.

Laden

Para continuar una partida previamente guardada, selecciona Cargar partida en el menú principal.

INTERFAZ DEL JUEGO

1- Barra de vida

Muestra el estado de salud actual del Príncipe. Las caídas fuertes, los ataques enemigos y las trampas reducen la vida del Príncipe. Cuando se vacíe tu barra de vida, la partida habrá acabado; a menos, por supuesto, que deshagas el percance retrocediendo en el tiempo... Si bebes agua de una fuente u otro sitio, rellenarás la barra de vida.

2- Depósitos de Arenas del Tiempo

Muestran cuánta arena ha recogido el Príncipe. Cada retroceso vaciará un depósito de arena. Cada vez que recojas arena de un enemigo, se rellenará un depósito.

3- Temporizador de poder

Muestra de cuánto tiempo dispones para retroceder. Un círculo completo representa ocho segundos.

4- Cuadro de armas

El cuadro de armas aparece únicamente cuando el Príncipe recoge un arma secundaria. En el cuadro se muestra el estado actual del arma. Estas armas se rompen después de un número determinado de golpes.

LOS PODERES DEL TIEMPO

Gracias al talismán que Farah le dio al final de Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo, el Príncipe sigue teniendo el poder de controlar el tiempo. Para utilizar los poderes del Tiempo, es necesario que el medallón contenga arena. Los depósitos se rellenan pasando junto a los cadáveres de los enemigos. Cada nube de arena rellena un depósito. Tras un número determinado de golpes, el enemigo entra en modo debilitado y empieza a perder la arena que contiene. El Príncipe puede utilizar un ataque definitivo para matarlo. También puede seguir golpeándolo con ataques normales, pero tardará varios golpes en matarlo.
Cuando muere un enemigo, se liberan las Arenas del Tiempo de su cuerpo. El Príncipe puede pasar por la nube de arena para conseguir más arena para sus Poderes del Tiempo.

Viaje en el tiempo

En unos lugares especiales denominados "salas de distorsión", el Príncipe puede emplear sus poderes para viajar en la Línea del Tiempo a un pasado lejano o regresar al presente. La ley de causa-efecto le ayuda a progresar en el presente alterando el pasado.

Recordar

El Príncipe puede utilizar sus poderes para cancelar un error o evitar un ataque. Después de un retroceso, puede rehacer las acciones en las que falló. El temporizador de poder indica cuánto tiempo puede retroceder el Príncipe.
Mantén pulsado el botón hacia abajo para retroceder en el tiempo. Cuando estés en lugar seguro, suelta el botón hacia abajo para continuar la partida. Cada retroceso consumirá un depósito de arena.

Ojo de la tormenta

El Príncipe puede ralentizar el tiempo y seguir moviéndose a la misma velocidad. Así puede superar trampas de tiempo limitado y combatir al enemigo cuando es lento e indefenso.
Pulsa el botón hacia abajo para utilizar el ataque Ojo de la tormenta en una lucha. Vuelve a pulsarlo para que el tiempo recupere su velocidad normal.

Aliento del destino
Este poder permite al Príncipe lanzar un violento ataque en el suelo y dañar a varios enemigos a la vez. Cada vez que se usa este poder, se consume un depósito de arena. Mantén pulsado el botón hacia abajo mientras bloqueas con el botón R.

Viento del destino
Este poder permite al Príncipe lanzar un ataque en el suelo aún más violento y dañar a varios enemigos a la vez. Cada vez que se usa este poder, se consumen dos depósitos de arena. Exige más tiempo de preparación que el Aliento del destino. Mantén pulsado el botón hacia abajo mientras bloqueas con el botón R.

Ciclón del destino
Este poder permite al Príncipe lanzar el ataque más violento en el suelo y dañar a varios enemigos a la vez. Cada ciclón consume tres depósitos de arena. El Ciclón del destino exige más tiempo de preparación que el Aliento del destino o el Viento del destino. Mantén pulsado el botón hacia abajo mientras bloqueas con el botón R.

Estragos del tiempo
El Príncipe puede realizar un ataque relámpago que mata instantáneamente a la mayoría de los enemigos. Cada vez que se usa este poder, se consumen dos depósitos de arena. Pulsa el botón hacia abajo mientras bloqueas con el botón R.

MOVIMIENTOS
Movimientos básicos
El Príncipe sube obstáculos automáticamente, rueda y salva de un salto fosas gigantescas. Cuando está junto a una pared, además, puede correr por la pared en vertical u horizontal y rebotar contra la pared hacia la dirección opuesta. También puede encadenar rebotes para subir entre dos paredes.

Entorno

El Príncipe puede interactuar con todos los elementos que le rodean:

- **Salientes:** trepar, bajar, colgarse, saltar y oscilar.
- **Escaleras:** trepar y saltar.
- **Columnas:** trepar, girar y saltar.
- **Postes**: colgarse, bajar, balancearse y saltar.
- **Vigas:** moverse, bajar y saltar.
- **Cortinas:** deslizarse y saltar.
- **Cuerdas:** trepar, balancearse, saltar y correr por la pared.
- **Paredes:** correr por la pared y rebotar.

El Príncipe también puede atacar con estos elementos.

Mecanismos

El Príncipe también puede interactuar con los distintos elementos mecánicos que le rodean:

- **Cajas:** empujarlas y tirarlas para activar algunas placas de presión.
- **Palancas de asa:** usarlas para activar máquinas.
- **Placas de presión:** pisarlas para activar ciertos mecanismos durante un corto período de tiempo.
- **Palancas de presión:** hacerlas descender colgándose de ellas y hacerlas subir soltándolas.
- **Palancas giratorias:** usarlas de distintas formas, en función de la dirección a la que apuntan.

COMBATE LIBRE

El Príncipe es un experto guerrero capaz de realizar gran variedad de avanzados y mortíferos ataques. Puede aprovechar los objetos del entorno que le rodea (escaleras, columnas, paredes, etc.), agarrar a los enemigos, quitarles las armas, y lanzarlas o emplearlas como armas secundarias.

El Príncipe puede aprovechar su gran agilidad para sacar ventaja ante el enemigo. Por cada acción que realice se te ofrecerán varias nuevas acciones donde elegir. De este modo, podrás realizar combos personalizados y desarrollar un estilo de lucha propio.

Impulso

El Príncipe puede caminar y saltar sobre los enemigos. También puede agarrarlos, atacarles o rebotar en el aire.

Agarrar

Si tiene la mano izquierda libre, el Príncipe puede coger a los enemigos y mantenerlos agarrados.
Entonces puede lanzarlos, atacarles o rebotar en el aire. También puede usar a los enemigos como escudos humanos.

Ataques aéreos

El Príncipe puede atacar y agarrar a los enemigos cuando está en el aire. También puede rebotar en las paredes para atacarles con más fuerza.

Combos

Puedes realizar varios combos si introduces la combinación de botones correcta.

Técnicas de armas simples

Mano derecha

Mandoble simple R1
Mandoble doble ..... R1 + R1
Mandoble triple ..... R1 + R1 + R1
Mandoble de furia ..... R1 + R1 + R1 + R1
Furia de Asha (enemigo en tierra) R1
Ataque con espada derecha ..... R1 (eficaz solo con espadas concretas)

Mano izquierda

Coger ..... △
Escudo humano ..... △ (mantener)
Agarrar para impulso ..... △ + ✕
Coger y cortar ..... △ + R1
Coger y lanzar ..... △ + △
Estrangular ..... △ + ○ (repetidamente)
Robar arma y matar ..... △ + ○ (enemigo débil)

Acrobacias

Rebotar en enemigo	(hacia el enemigo) ⊗ + ⊗
Mandoble aéreo	(hacia el enemigo) ⊗ + ▣
Aterrizar y cortar	(hacia el enemigo) ⊗ + ▣ + ▣
Patada aérea	(hacia el enemigo) ⊗ + △
Patada de barrido	(hacia el enemigo) ⊗ + △ + △
Mandoble aéreo hacia atrás	(hacia el enemigo) ⊗ + ◎
Lanzamiento aéreo de arma	(hacia el enemigo) ⊗ + ◎ + ◎

Otros combos

Bloqueo	R (mantener)
Contraataque	R (mantener) + ▣
Devolver patada	R (mantener) + △
Coger arma	◎ (mantener)

Técnicas de armas dobles

Mano derecha

Rencor de Orontes	▣ + △
Ira de Zaroaster	▣ + △ + △
Cólera de Ptolomeo	▣ + ▣ + △
Indignación de Cyrus	▣ + ▣ + △ + △
Enfado de Darius	▣ + ▣ + △ + △ + △
Represalia de Azad	▣ + ▣ + △ + △ + ▣
Represalia furiosa de Azad	▣ + ▣ + △ + △ + ▣ + ▣
Desquite de Ahriman	▣ + ▣ + ▣ + △
Venganza de Mithra	▣ + ▣ + ▣ + △ + △

Mano izquierda
Brisa angustiosa ..... △
Ráfaga desgraciada ..... △ + △
Vendaval miserable ..... △ + △ + △
Torbellino doloroso ..... △ + ○
Remolino olvidado ..... △ + ○ + ○
Remolino furioso olvidado ..... △ + ○ + ○ + ○
Tornado pestilente ..... △ + ○ + ○ + △
Ciclón hostil ..... △ + ○ + ○ + △ + △
Tormenta de remordimiento ..... △ + △ + ○
Tempestad agónica ..... △ + △ + ○ + ○
Tempestad furiosa agónica ..... △ + △ + ○ + ○ + ○
Huracán penitente ..... △ + △ + ○ + ○ + △
Tifón tormentoso ..... △ + △ + ○ + ○ + △ + △

Acrobacias
Lanzamiento aéreo de arma ..... (hacia el enemigo) ✕ + ○

Otros combos
Lanzar arma ..... ○
Ataque lanzar arma ..... ○ (mantener)

Técnicas de movimiento
Saltar ..... ✕
Saltar con mandoble ..... ✕ + ○
Saltar con patada ..... ✕ + △
Rodar ..... (dirección) ✕
Girar y pinchar ..... (dirección) ✕ + ○
Girar y escapar ..... (en el suelo) ✕
Levantarse y atacar ..... (en el suelo) ○
Levantarse y girar ..... (en el suelo) △
Ataque de pared en picado ..... (hacia la pared) ○
Patada de pared ..... (hacia la pared) △
Caída del ángel ..... (vertical por pared) ○
Remate caída del ángel ..... (vertical por pared) ○ + ○

Ataque giro de espada ..... (vertical por pared) △
Trituradora de columna ..... (hacia columna) □
Patada de columna ..... (hacia columna) △

Poderes del Tiempo

Recordar ..... abajo (mantener)
Ojo de la tormenta ..... abajo (pulsar)
Aliento del destino ..... abajo (mantener) + R
Viento del destino ..... abajo (mantener) + R
Ciclón del destino ..... abajo (mantener) + R
Estragos del tiempo ..... abajo (pulsar) + R

ARMAS

El Príncipe puede utilizar una gran cantidad de mortíferas armas que se dividen en cuatro tipos principales. Cada tipo genera una experiencia distinta, ya que hace que el Príncipe utilice una estrategia de lucha diferente. Cada arma tiene un número determinado de golpes antes de romperse, y tasas de ataque y de daño diferentes.
Además, cada tipo dispone de un 'ataque especial'.
Estos son los tipos de armas que el Príncipe podrá encontrar más a menudo durante su viaje.

Armas principales: espadas.

Armas principales: espadas (bien equilibradas).

Armas secundarias: hachas (mayor daño, menor velocidad).

Armas secundarias: maza (derriba en ataques violentos).

Armas secundarias: dagas (corto alcance, mayor velocidad).

El Príncipe encontrará y utilizará gran número de armas secundarias a lo largo de la partida. Todas son perecederas y tienen diferentes atributos (fuerza, rapidez y combos). Tendrás que encontrarlas todas para acabar la partida al 100%.

OBJETOS ESPECIALES

Arenas del Tiempo

Las nubes de arena permiten al Príncipe utilizar sus poderes del tiempo: retroceder, ir a cámara lenta y realizar ataques del tiempo especiales. Mayormente encontrará nubes de arena al matar enemigos, pero también es posible encontrar algunas en objetos quebradizos. Cada una de ellas rellena uno de los depósitos de arena vacíos del Príncipe.

El agua de la vida

Al beber agua de una fuente u otro sitio, todas las heridas del Príncipe sanarán. Mantén pulsado el botón R para beber hasta que la barra de vida se haya llenado completamente.

Salas de distorsión

En estas salas, el Príncipe puede viajar del presente al pasado (y viceversa), y además obtener nuevos poderes del tiempo y depósitos de arena.

Recuperación de vida

El Príncipe también puede obtener algo de vida completando un pasillo plagado de trampas.

Objetos quebradizos

A lo largo de la partida, el Príncipe encontrará objetos que puede destruir. Al hacerlo, podría encontrar recompensas ocultas:

Estantes de armas: en ellos, el Príncipe puede encontrar nuevas armas.

Cofres artísticos: estos desbloquean secciones de la galería de imágenes.

PISTAS Y TRUCOS

- ¡No olvides bloquear! Cuando estés luchando, mantén pulsado el botón R para proteger al Príncipe de la mayor parte de los ataques enemigos.
- Durante el combate, no te quedes quieto en un sitio. Utiliza las dotes atléticas del Príncipe para permanecer en movimiento y utiliza cuanto le rodea: paredes, columnas, escaleras, etc.
- A medida que avances, encontrarás disponibles actualizaciones de la espada.
- ¡No olvides retroceder!
- Aprovecha la ventaja que te proporciona la cámara lenta para luchar y evitar las trampas.
- Utiliza la vista en primera persona para mirar a tu alrededor y la vista panorámica para hacerte una idea del lugar en que te encuentras.
- No luches con tus enemigos uno a uno. Si estás rodeado, una táctica muy eficaz es dividir los ataques entre ellos en una rápida sucesión y aprovechar la gran agilidad del Príncipe.
- Recuerda recoger siempre las armas de los enemigos vencidos.
- No olvides romper los objetos quebradizos; podrías encontrar recompensas ocultas.

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita **www.ubisoft.es** y acude en primer lugar a la sección de **Soporte**.
Si consultas el **Centro de Soluciones**, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.
Si usas la opción de **Formular pregunta**, dentro del **Centro de Soluciones**, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 12:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

NEDERLAND

WAT VOORAFGING

Ons verhaal begint een paar jaar na Prince of Persia®:The Sands of Time. De Prins is weer thuis, in Babylon en ontdekt dat hij achterna gezeten wordt door een bovennatuurlijk wezen dat op zijn dood uit is. Hij is voortdurend op de vlucht en zoekt raad bij een oude mysticus. Deze vertelt hem dat wat hij tijdens zijn vorige avontuur gedaan heeft een wezen heeft doen ontstaan wat Dahaka heet. Toen de Prins namelijk het paleis van de Sultan van de vernietiging gered heeft is de Tijdlijn gescheurd. De Dahaka moet dit probleem oplossen, en wel door de Prins te doden.
De Prins beseft al snel dat er maar één manier is om dit te voorkomen. Hij moet naar het eiland gaan waar het Zand des Tijds ontstaan is en een manier zien te vinden om terug in het verleden te reizen. Vervolgens moet hij zien te voorkomen dat het Zand des Tijds geschapen wordt.
De Prins gaat onmiddellijk scheep, met het eiland als bestemming ...

MEMORY STICK DUO™

Om de instellingen en voortgang van de game op te slaan, moet je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP™-systeem steken. Je kunt opgeslagen spelgegevens vanaf dezelfde Memory Stick Duo™ laden, of vanaf een andere Memory Stick Duo™ waarop je eerder spelgegevens hebt opgeslagen.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).

AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.

SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben.

INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk).
Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

AAN DE SLAG!

Besturing

1- F-toets:	aanvallen
2- S-toets:	handeling (springen, rollen, ergens uit springen)
3- D-toets:	tweede wapen (aanvallen)
4- A-toets:	wapen pakken, wapen gooien, omlaag klimmen
5- Toets ⬇:	terugdraaien (ingedrukt houden); slow motion (kort indrukken)
6- Toets ⬆:	ander camerastandpunt (overzichtscamera)
7- Toets ➡:	kijken (eerste persoons camera)
8- Toets ⬅:	camera resetten/centreren
9- R-toets:	speciale handeling (over muur rennen, duwen/trekken, aan stang zwaaien, water drinken); blokkeren (als vijanden vlakbij zijn)
10- L-toets:	camera vrijgeven
11- Analoge joystick:	de Prins bewegen
	(L-toets ingedrukt houden): camera bewegen
12- START-toets:	Pauze/menu
13- HOME-toets:	Home menu

DE PERSONAGES

De Prins

De Prins is een volkomen andere persoon dan degene die we in Prince of Persia®: The Sands of Time hebben leren kennen. Wat hij in dat spel tijdens zijn avontuur heeft gedaan, heeft tot gevolg gehad dat de Dahaka ter wereld is gekomen. Dit onoverwinnelijke schepsel heeft hem sinds die tijd onophoudelijk achterna gezeten. De Prins eet en slaapt niet meer omdat hij voortdurend op de vlucht is voor het beest dat hem onvermoeibaar blijft achtervolgen. De Prins is verworden tot een grauwe en emotieloze afspiegeling van zichzelf.
Zijn lotsbestemming staat vast. Hij gaat sterven.

De oude man

Deze oude mysticus leeft in een tent ergens diep in de catacomben van Babylon. Hij heeft kennis en een begrip van zaken wat verder gaat dan een mens eigenlijk zou mogen bezitten. Hoewel de Prins de oude man maar één keer spreekt (aan het begin van het spel) begeleiden zijn woorden en wijsheid ons tijdens het hele avontuur met de Prins.

De Dahaka

Een gigantisch mythisch schepsel dat ontstaan is toen de Prins de Tijdlijn deed scheuren. Het creatuur is slechts om één reden gecreëerd, namelijk zo snel mogelijk de Prins te doden. De Dahaka is een afzichtelijk monster, te erg voor woorden. Als hij nadert, trilt de grond en muren, aarde en nietsvermoedende omstanders worden de gapende leegte van het monster ingezogen. Nog nooit is iemand teruggekomen. Het moge duidelijk zijn dat dit creatuur niet op onze wereld thuishoort.

De Keizerin van de Tijd

Hoewel de Keizerin van de Tijd sterfelijk is en op het eerste oog een bloedmooie vrouw lijkt te zijn, is ze absoluut niet menselijk. Ze werd eonen geleden door de Goden geschapen en is een ongewild gevolg van het creëren van de Tijdlijn. Ze draagt een deel van de Tijdlijn in zich en is daardoor ontzettend machtig. Ze heeft het Kasteel van de Tijd gebouwd en heeft daar een gigantisch leger verzameld dat haar moet beschermen.

Shahdee

Shahdee is een dienares en vertrouwelinge van de Keizerin van de Tijd. Haar is opgedragen ervoor te zorgen dat de Prins het Eiland van de Tijd niet bereikt. Als ze hierin faalt, doet ze vervolgens alles wat ze kan om hem te doden. Want ze weet dat de wraakzuchtige Keizerin haar zal doden als ze merkt dat de Prins nog in leven is.

Kaileena

Kaileena werkt in de huishouding van de Keizerin van de Tijd. De Prins heeft haar uit de klauwen van Shahdee gered en nu helpt ze hem om zo haar schuld aan hem terug te betalen. Ze vertelt hem hoe hij in de centrale hal van het Kasteel van de Tijd moet komen en hoe hij het scheppen van het Zand des Tijds kan verhinderen.

De Zandgeest

De Zandgeest is eigenlijk meer het symbool van een individu dan een persoonlijkheid zelf. Het Schimmenmasker is een oeroud voorwerp; als iemand dit masker opzet, verwordt hij tot een Zandgeest. Een Zandgeest is een soort dubbelganger waardoor één persoon twee plaatsen op éénzelfde Tijdslijn kan innemen. Het verhaal gaat dat toen de Maharadja van India het Zand des Tijds probeerde te verkrijgen hij genoodzaakt werd dit voorwerp te gebruiken om te kunnen slagen. Wat er daarna met het Masker gebeurd is, is teloor gegaan in de tijd...

HET SPEL

Hoofdmenu

Met de analoge joystick of de richtingstoetsen loop je door de verschillende opties heen, druk op de ⊗-toets om een optie te kiezen. Druk op de △-toets om terug te gaan naar het vorige menu scherm.

- **Start New Game:** aan een nieuw spel beginnen.
- **Load Saved Game:** opgeslagen spel laden; verder spelen in een eerder opgeslagen spel.
- **Extra features:** bonussen en de credits.
- **Options:** in het Optie menu kun je verschillende instellingen wijzigen.

Options (opties) menu

In dit scherm kun je verschillende instellingen van het spel wijzigen.

- **Sound:** pas de geluidssterkte van muziek, stemmen en geluidseffecten aan.
- **Display:**
  - Tutorials (oefenen): infoteksten oefenen aan/uit.
  - Bloed: bloed op het zand aan/uit.
- **Camera:**
  - Free Look: rondkijken; kies tussen Normaal en Omgekeerd.
  - Rotation: draaien; kies tussen Normaal en Omgekeerd.
  - Slow Motion Cam: bepaal hoe vaak slow motion gebruikt wordt in vechtscènes: nooit, zelden, normaal, vaak.
- **Controls (besturing):** wijzig instellingen voor de besturing.
- **Language:** bepaal in welke taal je het spel wilt spelen.

Spelmenu

Door op de START-toets te drukken pauzeer je het spel. Je komt dan in het volgende menu terecht:

- **Continue:** verder spelen.
- **Combo list:** ga naar het overzicht van de combo´s en de beschrijvingen daarvan.
- **Options:** ga naar het Opties menu om verschillende instellingen te wijzigen.
- **Quit:** stoppen met het huidige spel en terug naar het hoofdmenu.
- **Language:** taal; kies of je dit spel in het Engels, Frans, Duits, Italiaans of Spaans wilt spelen.

Opslaan

Op bepaalde punten in het spel (bij de fonteinen) word je gevraagd of je het spel wilt opslaan.

Game Over

Als de Prins in het spel komt te overlijden, krijg je het volgende scherm te zien:

- **Retry:** het spel opnieuw spelen vanaf het laatste checkpoint.
- **Quit:** stoppen met het huidige spel en terug naar het hoofdmenu.

Laden

Om een eerder opgeslagen spel verder te spelen kies je Load Saved Game in het hoofdmenu.

INFORMATIE OP HET SCHERM

1- Gezondheidsmeter

Geeft weer hoe de Prins er voorstaat wat betreft gezondheid. Hard vallen, vijandelijke aanvallen en valkuilen kosten de Prins gezondheid. Als de Gezondheidsmeter leeg is, is het einde verhaal, behalve als je natuurlijk je dood weet te voorkomen door de tijd terug te draaien. Je vult de Gezondheidsmeter aan door water te drinken uit een fontein of uit andere bronnen.

2- Zandtanks

Hier kun je zien hoeveel Zand de Prins al verzameld heeft. Iedere keer als je de tijd terugdraait wordt één Zandtank geleegd. Als je Zand bij een vijand vindt, wordt één vakje daarmee gevuld.

3- Tijdkrachten timer

Geeft weer hoever je de tijd terug kunt draaien. Bij een volle Timer is dat 8 seconden.

4- Wapen venster

Het Wapen venster verschijnt alleen als de Prins een tweede wapen oppakt. In dit venster zie je de status van dat wapen. Deze wapens kunnen maar een paar treffers doorstaan voordat ze kapot gaan.

DE TIJDKRACHTEN

Dankzij de talisman die Farah hem aan het eind van Prince of Persia®: Sands of Time gegeven heeft, kan de Prins nog steeds de Tijd gebruiken. Om zijn Tijdkrachten te kunnen gebruiken moet er zand in het medaillon zitten. Hij kan de Zandtanks vullen door vlakbij dode lichamen van vijanden te gaan staan. Elke zandwolk vult één tank.
Na een bepaald aantal treffers komt de vijand in een fase waarbij hij zand gaat lekken uit zijn lichaam. Op dat moment kun je hem afmaken met elke dodelijke (finishing) aanval. Je kunt ook doorgaan met hem gewoon aan te vallen, maar dan moet je hem meerdere keren raken om hem te doden.
Als een vijand dood is komt het Zand des Tijds vrij uit zijn lichaam. Loop met de Prins de zandwolk in en je krijgt zand erbij voor je Tijdkrachten.

Tijdreizen

Op sommige speciale plekken, de zogenaamde Tijdpoorten, kan de Prins zijn Tijdkrachten gebruiken om langs de Tijdlijn naar het verleden of terug naar het heden te reizen. Dankzij de natuurkundige wetten van oorzaak en gevolg kan iets wat hij in het verleden verandert hem in het heden verder helpen.

Terugdraaien (Recall)

Dankzij deze Tijdkracht kan de Prins de tijd terugdraaien om een fout te herstellen of een aanval te ontlopen. Na het terugdraaien kan hij overdoen wat fout gegaan is. Op de Tijdkrachten timer kun je zien hoever de Prins de tijd kan terugdraaien.
Hou de Toets omlaag ingedrukt om de tijd terug te draaien. Als je in veiligheid bent laat je de Toets omlaag los om verder te spelen. Elke keer als je de tijd terugdraait kost je dit één Zandtank.

Oog van de storm (Eye of the Storm)

De Prins kan de tijd vertragen terwijl hijzelf daar niet door beïnvloed wordt. Ten opzichte van de wereld om hem heen is hij dan dus razendsnel! Hierdoor kan hij snelle valkuilen ontwijken en met zijn tegenstanders vechten terwijl ze traag en hulpeloos zijn.
Tik op de Toets omlaag om de Oog van de Storm aanvalsmethode tijdens een gevecht te gebruiken. Tik nog een keer op de Toets omlaag om de tijd weer te normaliseren.

Adem van het Lot (Breath of Fate)
Met behulp van deze Tijdkracht kan de Prins een sterke grondaanval uitvoeren waarbij meerdere vijanden tegelijk getroffen worden. Deze Tijdkracht gebruiken kost één Zandtank per keer. Druk de Toets omlaag in (ingedrukt houden) terwijl je met de R-toets blokkeert.

Wind van het Lot (Wind of Fate)
Met behulp van deze Tijdkracht kan de Prins een nog sterkere grondaanval uitvoeren, waarbij meerdere vijanden tegelijk getroffen worden. Deze Tijdkracht gebruiken kost twee Zandtanks.
Het duurt even voordat je deze Tijdkracht gebruiken kunt. Druk de Toets omlaag in (ingedrukt houden) terwijl je met de R-toets blokkeert.

Cycloon van het Lot (Cyclone of Fate)
Dit is de sterkste grondaanval die de Prins tot zijn beschikking heeft en deze kost dan ook drie Zandtanks per keer. Het duurt nog langer dan bij de Wind van het Lot voordat deze Tijdkracht opgebouwd is en je hem gebruiken kunt. Druk de Toets omlaag in (ingedrukt houden) terwijl je met de R-toets blokkeert.

Tand des Tijds (Ravages of Time)
De Prins kan een razendsnelle aanval uitvoeren waarbij de meeste vijanden onmiddellijk gedood worden. Het gebruik van deze Tijdkracht kost twee Zandtanks. Druk de Toets omlaag kort in terwijl je met de R-toets blokkeert.

MOVES
Standaard
De Prins klimt uit zichzelf over hindernissen, rolt over de grond en springt over dodelijke valkuilen. Als hij bij een muur staat kan hij horizontaal of verticaal over de muur lopen en zich in tegengestelde richting tegen de muur afzetten. De Prins kan zich meerdere malen achter elkaar tegen de muur afzetten, hierdoor kan hij tussen twee muren omhoog klimmen.

De omgeving
De Prins kan met alles wat zich om hem heen bevindt iets doen:
- **Richels:** opklimmen, vanaf laten vallen, aan hangen, vanaf springen en er aan heen en weer slingeren.
- **Ladders:** klimmen en springen.
- **Pilaren:** klimmen, draaien en springen.
- **Stangen:** hangen, laten vallen, zwaaien en springen.
- **Balken:** verplaatsen, laten vallen en springen.
- **Gordijnen:** omlaag glijden, springen.
- **Touwen:** klimmen, zwaaien, springen en over de muur rennen.
- **Muren:** over de muur lopen en je er tegen afzetten.

De Prins kan met behulp van deze elementen een aanval uitvoeren.

Mechanieken
De Prins kan met de volgende mechanieken in de wereld om hem heen iets doen:
- **Dozen:** verplaats ze door te duwen en trekken en activeer zo drukplaten.
- **Hangende schakelaars:** deze schakelaars activeren apparatuur.
- **Drukgevoelige platen:** door hierop te gaan staan wordt een mechanisme korte tijd geactiveerd.
- **Drukschakelaars:** deze schakelaars gaan omlaag als de Prins er aan gaat hangen en gaan weer omhoog als hij ze loslaat.
- **Draaischakelaars:** met deze schakelaars heb je meerdere mogelijkheden om dingen te activeren. Dit is afhankelijk van welke kant ze op wijzen.

VRIJE STIJL VECHTEN
De Prins is een ervaren krijger en beheerst een groot aantal verschillende, zeer geavanceerde en dodelijke vechttechnieken. Hij kan gebruik maken van de dingen in zijn omgeving (zoals ladders, pilaren en muren). Hij kan zijn tegenstanders vastgrijpen, hen de wapens afnemen en deze gooien of als tweede wapen gebruiken.
De Prins kan zijn superieure behendigheid gebruiken om de overhand te krijgen op zijn tegenstanders. Voor elke actie kun je kiezen uit meerdere nieuwe handelingen waardoor je tijdens het hele spel compleet eigen combo´s kunt opbouwen en je een geheel eigen vechtstijl kunt ontwikkelen.

Bokje springen
De Prins kan op zijn vijanden gaan staan en over ze heen springen. Hij kan ze dan vervolgens vastgrijpen, ze aanvallen of zich tegen hen afzetten.

Vastpakken

Als hij niets in zijn linkerhand heeft, kan de Prins zijn tegenstanders grijpen en ze vasthouden. Vervolgens kan hij ze van zich af werpen, ze aanvallen of zich tegen hen afzetten. Hij kan zijn vijanden ook als menselijk schild gebruiken.

In de lucht

Als hij door de lucht springt, kan de Prins zijn vijanden aanvallen en ze grijpen. Hij kan zich ook tegen muren afzetten om ze nog harder aan te vallen.

Combo´s

Door de juiste combinatie van toetsen in te drukken kun je een groot aantal verrassende combo´s maken.

Technieken met één wapen

Rechterhand

Enkele houw..... ■
Dubbele houw..... ■ + ■
Driedubbele houw..... ■ + ■ + ●
Woeste houw..... ■ + ■ + ■ + ●
Asha's Woede (vijand op de grond). ■
Rechts met zwaard aanvallen ..... ■ (niet bij alle zwaarden mogelijk)

Linkerhand

Vastpakken..... △
Menselijk schild ..... △ (ingedrukt houden)
Pak vast en spring over vijand ..... △ + ✕
Pak vast en haal uit ..... △ + ■
Pak vast en werp ..... △ + △
Wurgen..... △ + ● (meerdere malen)
Ontwapenen en doden..... △ + ● (als vijand zwak is)

Acrobatiek

Kaats terug van vijand ..... (richting vijand) ⊗ + ⊗
Vliegende houw ..... (richting vijand) ⊗ + ●
Haal uit bij neerkomen ..... (richting vijand) ⊗ + ■ + ■
Vliegende trap ..... (richting vijand) ⊗ + △
Veegtrap tijdens landing..... (richting vijand) ⊗ + △ + △
Vliegende houw achterwaarts ..... (richting vijand) ⊗ + ○
Steel wapen tijdens sprong..... (richting vijand) ⊗ + ◎ + ◎

Overige combo's

Blokkeren ..... R (ingedrukt houden)
Tegenaanval ..... R (ingedrukt houden) + ●
Terug trappen ..... R (ingedrukt houden) + △
Wapen pakken..... ◎ (ingedrukt houden)

Technieken met twee wapens

Rechterhand

Orontes' Wrok..... ● + △
Zaroaster's Toorn..... ● + △ + △
Ptolemaio's Woede ..... ● + ● + △
Gramschap van Cyrus ..... ● + ● + △ + △
Razen van Darius ..... ● + ● + △ + △ + △
Azad's Revanche..... ● + ● + △ + △ + ●
Azad's Woeste Revanche ..... ● + ● + △ + △ + ● + ●
Ahriman's Wraak ..... ● + ● + ● + △
Mithra's Vergelding ..... ● + ● + ● + △ + △

Linkerhand
Bries van het Leed ..... △
Stormvlaag van Verdriet ..... △ + △
Storm der Misère ..... △ + △ + △
Wervelwind van de Pijn ..... △ + ▣
Wervelstorm der Vergetelheid ..... △ + ▣ + ▣
Woeste Wervelstorm
der Vergetelheid ..... △ + ▣ + ▣ + ▣
Tornado der Ziektes ..... △ + ▣ + ▣ + △
Cycloon der Kwelling ..... △ + ▣ + ▣ + △ + △
Storm des Spijts ..... △ + △ + ▣
Martelende storm ..... △ + △ + ▣ + ▣
Woest en martelend noodweer ..... △ + △ + ▣ + ▣ + ▣
Orkaan der Boetedoening ..... △ + △ + ▣ + ▣ + △
Tyfoon der Marteling ..... △ + △ + ▣ + ▣ + △ + △

Acrobatiek
Werp wapen tijdens sprong ..... (richting vijand) ⊗ + ○

Overige combo's
Wapen gooien ..... ○
Aanvallen en wapen werpen ..... ○ (ingedrukt houden)

Bewegen
Springen ..... ⊗
Springen en uithalen ..... ⊗ + ▣
Springen en schoppen ..... ⊗ + △
Rollen ..... (richting) ⊗
Rollende dolk aanval ..... (richting) ⊗ + ▣
Rollend ontsnappen ..... (als je op de grond ligt) ⊗
Sta op en val aan ..... (als je op de grond ligt) ▣
Draaiend overeind komen ..... (als je op de grond ligt) △
Duikaanval via muur ..... (ren op muur af) ▣
Draaischop muur ..... (ren op muur af) △
Engelen val ..... (verticaal over muur rennen) ▣

Engelen val en afmaken..... (verticaal over muur rennen) ● + ●
Wervelende zwaarden aanval ..... (verticaal over muur rennen) △
Pilaar hakker ..... (richting pilaar) ●
Draaischop pilaar..... (richting pilaar) △

Tijdkrachten

Tijd terugdraaien..... Toets omlaag (ingedrukt houden)
Oog van de Storm..... Toets omlaag (kort indrukken)
Adem van het Lot..... Toets omlaag (ingedrukt houden) + R
Wind van het Lot..... Toets omlaag (ingedrukt houden) + R
Cycloon van het Lot..... Toets omlaag (ingedrukt houden) + R
Tand des Tijds ..... Toets omlaag (kort indrukken) + R

WAPENS

De Prins kan een zeer uitgebreid arsenaal aan dodelijke wapens gebruiken. Deze wapens zijn opgedeeld in vier klassen. Elke klasse geeft je een andere ervaring omdat voor elke klasse een eigen strategie gebruikt moet worden. Elk wapen kan een aantal keren getroffen worden voordat het kapot gaat. Ook heeft elk wapen een bepaalde aanvalssnelheid en verschilt de mate van toegebrachte schade. Bovendien heeft elke klasse een eigen "speciale aanval". Dit zijn de wapens die de Prins op zijn reis zo al kan tegenkomen.

Hoofdwapens: zwaarden

Hoofdwapens: zwaarden – goed uitgebalanceerd.

Tweede wapens: bijlen – meer schade, langzamer.

Tweede wapens: goedendag (knots) – goed om harde aanvallen af te weren.

Tweede wapens: dolken – kort bereik, zeer snel

Tijdens zijn avontuur vindt de Prins allerlei tweede wapens die hij natuurlijk ook kan gebruiken. Elk wapen heeft eigen kenmerken wat betreft kracht, snelheid en combo. Je moet alle wapens vinden om het spel met een score van 100% uit te spelen.

SPECIALE VOORWERPEN

Zand des Tijds

De zandwolken maken het mogelijk voor de Prins om zijn Tijdkrachten te gebruiken: terugdraaien, slow motion en speciale tijdsaanvallen. Met name ontstaan zandwolken als hij een vijand doodt, maar zand kun je ook in een aantal voorwerpen vinden. Elke zandwolk vult één Zandtank van de Prins.

Levenswater

Het drinken van water uit een fontein of een andere bron herstelt de gezondheid van een gewonde Prins. Hou de R-toets ingedrukt om zoveel te drinken als nodig is om je gezondheidsmeter weer helemaal te vullen.

Tijdpoorten

In deze ruimtes kan de Prins niet alleen van het heden naar het verleden (en omgekeerd) reizen, ook kan hij er nieuwe Tijdkrachten en Zandtanks opdoen.

Extra gezondheid

De Prins krijgt er ook gezondheid bij als hij een speciale gang boordevol valkuilen weet te overleven.

Voorwerpen die kapot kunnen

Overal in het spel komt de Prins voorwerpen tegen die hij kapot kan maken. Als hij dat doet kan het zijn dat hij speciale verborgen zaken ontdekt:

Wapenrek: de Prins kan hier nieuwe wapens vinden.

Kisten met artwork: items in de artwork galerie komen beschikbaar.

HINTS AND TIPS

- Vergeet nooit dat je kunt blokkeren! Hou tijdens het gevecht de R-toets ingedrukt om de Prins te beschermen tegen vijandelijke klappen.
- Blijf tijdens een gevecht niet op één plaats staan. De Prins is een echte atleet, doe daar wat mee! Blijf in beweging, ontwijk je vijanden, spring over ze heen en niet te vergeten: maak gebruik van de dingen om je heen, zoals de muren, pilaren en ladders.
- Naarmate je vordert in het spel wordt je zwaard steeds beter.
- Vergeet nooit dat je de tijd terug kunt draaien!
- Gebruik Slow Motion niet alleen om je bij het vechten te helpen maar ook om valkuilen te vermijden.
- Gebruik de eerste persoons camera-instelling om rond te kijken, de overzichtscamera is handig om te zien waar je precies bent.
- Ga je vijanden niet uitgebreid één voor één te lijf. Als je omringd bent kun je veel beter ze snel kort aanvallen. De Prins is daar atletisch en ervaren genoeg voor.
- Neem altijd de wapens van een dode vijand mee.
- Vergeet niet te kijken of je een bepaald voorwerp niet kapot kunt maken. Wie weet wat je tussen de restanten ontdekt.

Technische ondersteuning

Lees altijd goed de handleiding van je game. In deze handleiding staat belangrijke informatie over het product, hoe je het product opstart en de bediening ervan.
Het kan voorkomen dat je problemen hebt met de game. Dit betekent niet direct dat de game defect is.
1. Let op:
• Ga zorgvuldig om met de disc, deze beschadigt snel (zoals krassen en vlekken). Schade veroorzaakt door de gebruiker na aankoop van de game is voor je eigen risico.
• Beweeg de spelcomputer nooit als deze aan staat. Dit kan permanente schade opleveren aan de disc
2. Hieronder vind je een kort overzicht van de meest voorkomende vragen en de mogelijke oplossingen voor spelcomputers die gebruik maken van een CD of DVD disc.
De disc wordt niet herkend door de CD/DVD speler
• Controleer of er geen krassen of vlekken op de disc aanwezig zijn.
• Ligt de disc in de CD/DVD speler met de bedrukking naar boven?
De disc is beschadigd tijdens het afspelen
• Verplaats of beweeg nooit de spelcomputer terwijl deze aanstaat, hierdoor kan de disc permanent beschadigd worden. Deze schade valt niet onder de garantie van Ubisoft.
Het spel slaat de voortgang niet op
• Heb je een memory card of voldoende opslagcapaciteit beschikbaar op de spelcomputer? Zonder deze kan je voortgang niet opgeslagen worden.
• Controleer of de memory card of het interne geheugen van de spelcomputer niet vol is.
Wanneer is een game defect?
• Softwarematige fouten: dit is bekend bij de winkel waar je de game gekocht hebt of bij onze technische ondersteuning (zie verder bij punt 3).
• Productiefouten: de disc is bijvoorbeeld op verschillende spelcomputers niet leesbaar maar heeft geen zichtbare beschadigingen.
• Manco: ontbrekende inhoud van het product (bijv. handleiding en eventuele andere fysieke toevoegingen bij de game).
Indien je van mening bent dat de game defect is, neem dan altijd eerst contact op met de winkel waar je de game gekocht hebt. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de door de winkel gestelde garantietermijn. Daarna kun je contact opnemen met de technische ondersteuning van Ubisoft.
3. Contact
Ubisoft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over hulp en technische ondersteuning. Eén van deze manieren is via onze Engelstalige website: support.ubi.com.
Op deze website is een grote database beschikbaar van vragen en antwoorden.
Je kunt ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandse of Belgische technische ondersteuning.
Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem.
Telefoonnummer Nederland: 0909-ubisoft (0909-8247638) (80 ecpm.)
Telefoonnummer België: 0900-35 900 (50 ecpm.)
Openingstijden: maandag tot en met vrijdag van 12:00 tot 20:00 uur.